Tot.425

特快专递：韩版黑道圣徒《混沌特工》+国产武侠游戏《隐龙传：影踪》

游戏机实用技术

VGTime

DLC 补完计划

仁王
义之后继者
系统装备解析 + 关卡收集指南

勇者斗恶龙XI
寻觅逝去的时光
隐藏迷宫 + 支线剧情详细攻略

编辑非常荐

补丁容量大于游戏本体
无人天空不再“无人”

特别企划

再回校园
游戏玩家的开学特企

VGtime 游戏角色人气总选举
战况报道

攻略透解

神秘海域 失落的遗产
惨烈难度要点 + 全收集位置
+ 难点奖杯讲解

PYRE
系统详解 + 角色介绍
+ 难点奖杯详解

狱刃 塞娜的献祭
收集 & 谜题全解析



附赠
刺客信条 起源 历史海报
最终幻想XII 黄道纪元收藏卡

ULTRA CONSOLE GAME

2017.9A 定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600
17>


9 771008 060006



优惠价 79元 包邮
定价 88元



首批赠 限量特典

PVC 贺年文件夹

CAPCOM黄金十年
视觉艺术图鉴

官方授权 简体中文版

天闻角川 × VGTIME × 游戏机实用技术 联合出品

收录 **怪物猎人 生化危机 街头霸王 鬼泣** 等 30余个经典系列的主视觉艺术图、精美插画、概念原画！CAPCOM王牌设计师心得分享

大16开232页精彩内容满载

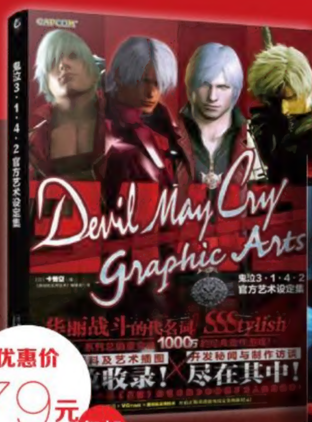


淘宝端扫码购买

现已隆重登场

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

鬼泣3·1·4·2
官方艺术设定集



首批赠 限量特典

鬼泣B5文件夹



(预订可100%获得)

优惠价 79元 包邮
定价 88元

大16开全彩224页
高品质原版引进

CAPCOM 官方授权
游戏机实用技术 翻译制作

天闻角川 × VGTIME × UCG 联合出品第三弹

收录**全球销量突破1000万**的ACT类型代表作《鬼泣》系列全四部正统作品的**中文设定集**
剧情回顾、设定资料、艺术插图、开发趣闻、尽在其中
核心开发人员**十万字秘闻**分享 认识不一样的鬼泣！



淘宝端扫码进店

现已华丽登场

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

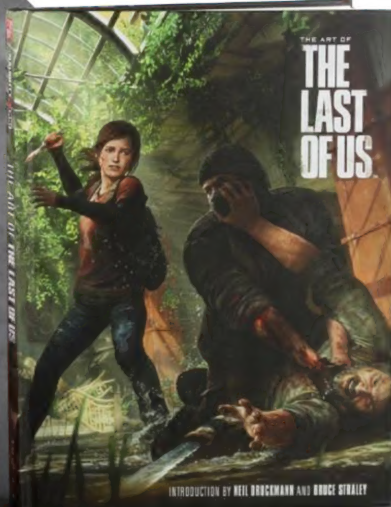
赠 独家特典

末日大杀器「板儿砖」小抱枕

双平台 全球销量超过1000万

百余家媒体 平均打分高达95%

一年内狂揽249项游戏大奖



优惠价 79元 包邮
定价 88元

「最后生还者」
官方设定资料集

THE LAST OF US

正8开 硬壳精装设定集
顽皮狗 NAUGHTY DOG
官方授权中文定制版

现已 重磅来袭



淘宝端扫码购买

TV GAME半月刊
2017.9A



©2007-2015 Sony Interactive Entertainment America LLC.

总第425期

COVER STAFF
封面用图：神秘海域 失落的遗产
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017年9月1日
定　　价：人民币16.00元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

科隆游戏展
火星撞地球
（并没有）



攻略透解
P62
神秘海域 失落的遗产



研究中心
P78
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光



特别企划
P106
再回校园
——游戏玩家的开学特企

游见识
PREVIEW & REVIEW

游技术
NOW PLAYING

我没有人能阻挡
把宝藏献给国家！

游深度
CULTURES OF GAMER

内有小编们的学生时代
游戏生活大吐槽

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

再来亿局就不玩了！《油彩军团 2》游戏黄金眼评测

今天你"吃鸡"了吗？聊聊"大逃杀"游戏



425视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





游戏黄金眼——《油彩军团2》评测



今天你"吃鸡"了吗？聊聊"大逃杀"游戏



天蝎计划限定版Xbox One X开箱



新作影像集锦

邪恶深处2

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏黄金眼

《油彩军团2》评测

今天你"吃鸡"了吗？聊聊"大逃杀"游戏

天蝎计划限定版 Xbox One X开箱

新作影像集锦

怪物猎人 世界
COD 二战
邪恶深处 2
命运 2
德军总部Ⅱ 新巨人
龙珠 Z 战士
星战前夜 女武神

电影前线

银翼杀手 2049
小丑回魂

ENDING SONG

《DJMAX 致敬》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ PS4 XOne	
① 混沌特工	② Deep Silver
⑤ Agents Of Mayhem	③ 动作射击 | 港版 ⑥
2017 年 8 月 15 日 ⑦ | ⑧ 本地 1 人	无对应周边 ⑨
售价为 PS4：479 港币、XOne：429 港币 ⑩	

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________

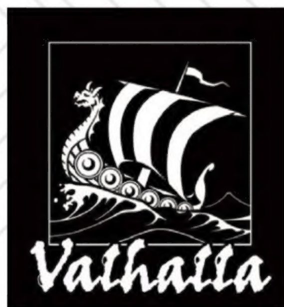
TOPIC

板垣伴信退任英灵殿董事 将就任最高顾问

曾经参与《死或生》以及“《忍者龙剑传》系列”的板垣伴信原本是Tecmo（现 Koei Tecmo）旗下工作室Team Ninja 的部长，后来由于经济纠纷与 Tecmo 闹翻，并于 2008 年退社。他之后和跟随他一起退社的 Team Ninja 成员一起创立了英灵殿游戏工作室，并成为了工作室董事以及首席技术官。不过该工作室于 8 月 24 日公布，板垣伴信将辞去这两个职位，就任最高顾问。

当说到为什么退任时，板垣伴信在公告中写道自己已经 50 岁了，在此之前，他都是专注于一个游戏的开发，致力于将游戏做成充满魅力的东西，不分昼夜，将所有的时间都花在它上面。等到这个游戏做出来，他就又走向下一个游戏的开发。然而他想以 50 岁为一个节点，为了公司和自己，也为了各位年轻的游戏开发者们，改变自己在游戏业界、娱乐业界的存在方式。通过分享自己的经验，来为这个游戏业界做出更广泛、更深刻的贡献。





在离开老东家后，虽然板垣伴信的开发实力一直被很多人所承认，然而其推出的《恶魔三全音》无论是实际游戏素质、媒体评价、玩家口碑还是销量都不如人意，英灵殿游戏工作室之后也没有推出过任何像话的游戏。因此对于他本人来说，这次选择退居二线也算是个不错的改变，在此也希望这位曾给玩家带来欢乐以及饭后聊资的游戏制作人今后能给我们继续带来好玩的游戏吧。

DEVIL'S THIRD WII U



Nintendo | Release Date: Aug 28, 2015

Summary	Critic Reviews	User Reviews	Details & Credits	Trailers & Videos

Metascore 43
Generally unfavorable reviews based on **54 Critics**
What's this?

User Score 6.7
Mixed or average reviews based on **284 Ratings**
Your Score 0

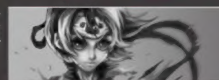
Summary: [Available in the US in December 2015] The first project under THQ's partnership with game creator Tomonobu Itagaki and his newly formed Valhalla Game Studios, Devil's Third is a fast-paced action game set in the near future in the wake of a global catastrophe. Itagaki, whose credits include... **Expand**

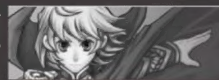
Buy On amazon.com

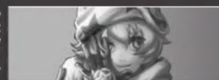
Developer: Valhalla Game Studios
Genre(s): Action Adventure, General, Modern, Action, Shooter, Third-Person, Arcade
Cheats: On GameFAQs
Rating: M
More Details and Credits »

■作为英灵殿游戏工作室的主打游戏，《恶魔三全音》的评价并不算高。

编辑围观 COMMENTS

余烬

离开 Tecmo 之后，虽然板垣伴信的嘴还是那么得毒，但他的作品可就不像之前那样高素质了（就没有几款作品）。对外虽然是宣称想以 50 岁为节点换一种角色，但事实上我们都清楚，现在已经不是属于他的时代，毕竟他最讨厌游戏的数量都变为 7 款了。

纱迦

在众多告别老东家的知名制作人中，板垣伴信可能是混得最不如意的一个，惨淡的成绩让昔日高傲的他也不得不低调了很多。虽说地球少了谁都照转无误，但如此个性的制作人退居二线真是让人唏嘘，期待他能多教出几个好徒弟吧！

六等星

板垣伴信一直是业内极具个性的制作人之一，虽说近年来作品都不太如人意，但仍然能从中看到他的影子，也能感受到他在游戏开发上的那一股执念。可惜如今的世代已不再像以往那样可以由着自己性子来，身为社长的这段时间想必也被现实的残酷磨平了棱角，希望换了一个身分后，他的职业生涯能更为轻松一些。

业界声音 THE VOICE

你难道没有什么更重要的事要做么？



Toby Fox
《传说之下》制作人

不杀死一个 NPC 也能通关的角色扮演游戏《传说之下》拥有多结局和众多隐藏要素，于 2017 年 8 月 14 日登陆了 PS4/PSV 的本作理论上应该是一个白金难度很高的游戏。然而出乎意料的是，本作的白金难度相当之低。不过从白金奖杯的说明来看，这大概也是本作 Toby Fox 想要表达给各位玩家的关于奖杯的看法吧。

信不信由你《半条命》系列编剧公开第三章剧情概要

对于曾推出《半条命》、《传送门》等多个著名游戏系列的 Valve 来说，“3” 是个很有魔性的数字，毕竟已推出过的游戏系列没有一作是带有序号 3 的，其中就包括让众多玩家朝思暮想的《半条命 2 第三章》。最近，去年离职的系列编剧 Marc Laidlaw 在其个人网站上发布了一篇名为《第三章》，并以信件为形式的科幻故事。虽然人名完全对不上号，但聪明的玩家还是通过替换其中的人名发现了一个惊人的事实 ：这竟然是《半条命 2 第三章》的剧情概要。



剧情概要大致如下 ：前作故事结束后，弗里曼和爱丽克斯前往北极寻找失落的北极光号科考船，在和联合军展开激战后，他们设法拯救了莫斯曼博士，并和被认为早已死去，现在附身在一个外星人躯体中的《半条命 2》幕后大 BOSS 布林博士重逢。在了结布林博士后，爱丽克斯和莫斯曼博士为如何处理北极光号展开了激烈的争论。最后，希望继承父亲的遗志摧毁它的爱丽克斯杀死了莫斯曼博士，并准备用北极光号攻击联合军指挥中心。

然而，在攻击快要发起之前，G-Man 突然出现并带走了爱丽克斯，弗里曼只能独自一人执行这个自杀性任务。在这危急时刻，弗地冈人打开传送门救下了弗里曼。弗里曼被传送到了一个战争已经结束（然而却不知道是哪一方获得了最终的胜利）的时间线上。在信件的最后，弗里曼写道 ：“这是我故事的最终章，而你的故事，还有无限的可能性。”

值得注意的是，这个故事并没有得到官方的确认，甚至故事本身也是替换掉人名和地名后才得出的，大概也和那个不知道什么时候才会有的《第三章》最终版本故事有很大的区别。因此各位苦苦数 3 的玩家姑且读读就好，信不信由你。

CALENDAR 周·游记 2017.08 Aug

星期六 12

●台湾万代南梦宫娱乐宣布，对应 PS4/PSV 平台的《数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆》繁体中文版将于 12 月 14 日与日文版同步发售。

●万代南梦宫公布本财年第一季度财报，期间销售额为 1440.8 亿日元，营业利润 156.11 亿日元。值得注意的是，这个数字并不仅仅是游戏部门，而是包含了包括玩具部门在内的其他内容。

星期日 13

●知名日本游戏制作人高木谦一郎在其推特上宣布已走过 6 个年头的“《闪乱神乐》系列”销量已经突破 165 万。



星期一 14

●日本 Comic Market 92（俗称 C92）闭幕。

●SIE 官方宣布，他们将于北京时间 10 月 31 日凌晨 0 点举办巴黎游戏发布会。



星期二 15

●任天堂官方放出《星之卡比》25 周年（1992 ～ 2017）纪念影像。



星期三 16

●索尼官方宣布，PSX 2017（索尼体验会 2017）的举办时间为 2017 年 12 月 9 日至 10 日，举办地点为美国加州阿纳海姆会议中心召开。

星期四 17

●《莎木 III》公布了更多关于游戏的新消息，并宣布本作的发行商将是 Deep Silver，之后本作的 PC 和 PS4 实体版和下载版在全球的发行都将由他们负责。

●PS4《勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时》中文版将于今年 11 月 11 日发售，实体版与下载版售价均为 468 港币，同时公布的还有本作的限定主机。

星期五 18

●PlayStation 官方宣布 PS4 最新 5.0 系统“信长”的 Beta 版正式开始测试，只对参加测试的玩家们开放，系统的正式全面更新目前日期暂时还没有确定。本次更新主要包括了家庭账户系统的改进，直播系统的升级，快捷菜单的再调整，以及一些新的语言支持。

星期六

19 ●《最终幻想 14》制作人吉田直树在“最终幻想 14 Fanfest 上海站”中宣布，国服 4.0 资料片《红莲之狂潮》将于 2017 年 9 月 26 日上线。



星期日

20 ●微软在科隆游戏展上正式公布了 Xbox One X“天蝎计划”版，售价 499 美元，玩家可以在微软商城或者其他零售商处预购 Xbox One X“天蝎计划”版的预购，预购从即日开始。

星期一

21 ●育碧宣布《飙酷车神 2》确定将于 2018 年 3 月 16 日发售，同时公布的还有策略游戏系列《纪元》最新作《纪元 1800》。
●SIEH 宣布将于 2017 年 10 月 17 日在香港地区推出附带 1TB 硬盘的《GT 赛车 竞赛》限定版 PS4 主机，售价为 2880 港币，9 月 8 日开始预订。

星期二

22 ●动画电影《刀剑神域：序列之争》国内定档 9 月 15 日，值得一提的是，电影引进后并没有删减，甚至比原版还要多 3 分钟。影片之前于 2017 年 2 月 18 日在日本首映，3 个月 25 亿日元的票房创下了深夜档动画剧场版的票房记录。
●PlayStation 中国宣布《新大众高尔夫》将于 8 月 29 日在中国大陆推出简体中文国行版，与美版和港版同步发售，价格为 249 元，目前已经开启预购.
●科隆游戏展开幕。

星期三

23 ●Active Gaming Media 宣布，曾在 Steam 上大获好评的《VA-11 Hall-A：赛博朋克酒保行动》的 PSV 版将于 2017 年 11 月 16 日发售，目前游戏只发售日版，对应文字为日文。实体版售价 3240 日元，包含初回特典：游戏原声集和全新绘制的插画；数字版售价则是 2000 日元。
●BNEI 宣布正与曾开发过《记忆猎人》和“《奇异人生》系列”的 Dontnod 将合作打造一款全新的冒险题材游戏。

星期四

24 ●SE 宣布宣布《最终幻想 15》将和《刺客信条：起源》联动，主角诺克提斯将可以像《刺客信条》中的主角们一样潜伏在人群中刺杀敌人以及在建筑上攀爬。国行版《最终幻想 15》也会推出同款联动 DLC，名为“夜行者祭典”。
●板垣伴信宣布将退任英灵殿董事，就任最高顾问。英灵殿是板垣伴信离职后建立的游戏工作室，曾推出《恶魔三全音》，评价不佳。

星期五

25 ●光荣宣布为庆祝 ω-force 诞生 20 周年，《真·三国无双 7 帝国》、《战国无双 真田丸》和《无双大蛇 2 终极版》等三款游戏将登陆 NS，发售日为今年 11 月 9 日。
●Konami 宣布“《Love Plus》系列”最新作将登陆手机平台，对应安卓和 iOS 平台，上线时间未定。

星期六

26 ●“如龙工作室”发布会召开，并公布了《如龙极 2》、《人中北斗》以及网游《如龙 Online》。

三个新作 一个新主角 “如龙工作室”发布会猛料不断

在 8 月 26 日的“如龙工作室”发布会上，官方正式宣布“如龙”系列 2 代推出重制版，《如龙极 2》。本作预定 2017 年 12 月 7 日发售 对应 PS4。在系列第 2 代，“如龙”的故事从东京扩展到了大阪，舞台除了东京神室町，还有大阪的苍天堀。东城会和近江连合东西两大极道帮会将爆发冲突，主角“堂岛之龙”桐生一马将对上“关西之龙”乡田龙司。

作为重制版，《如龙 极 2》的新要素如下：

1、采用《如龙 6》的“龙之引擎”开发，画面表现全面升级，剧情过场、冒险探索和战斗部分无缝衔接；

2、追加系列人气角色真岛吾朗的可操作剧情；

3、收录原作中没有的全新剧情章节；

4、部分配角请到了新的演员来配音演出；

对于中国玩家来说，游戏中文版或许是更值得期盼的。2016 年的《如龙 极》的中文版与日文版是同步发售，鉴于近年来世嘉对中文市场的积极态度，《如龙 极 2》的中文版实现同步发售的可能性还是很大的。

在这次发布会上，官方还公布改编自《北斗神拳》的新作《北斗が如く》（暂译为《人中北斗》）。游戏类型为动作冒险，预定 2018 年发售，对应 PS4。在《北斗神拳》的故事中，文明被核战争毁灭，暴乱四起，一名胸口有七个伤口（北斗七星图案）的男人在末世里打击恶势力。这个男人叫健次郎，他用拳头拯救世界，他的名言是“你已经死了”。不过本作将采用原创剧情，由如龙工作室·横山昌义负责。游戏的故事发生在“奇迹之街”伊甸（エデン），健次郎将在这里展开冒险，同时伊甸街也是“欢乐街”，可以玩到各种小游戏，而为主角健次郎配音的是黑田崇矢，也就是桐生一马的声优。

最后一款公布的游戏是对应 PC/iOS/Android 的网游《如龙 Online》。虽然是个手游，但本作的主角：春日一番却注定来头不少。在《如龙 6》之后，系列主角桐生一马的传奇已经终结了。但“《如龙》系列”还会走下去，春日一番将是新的极道传说的新主角。除了手游外，后续还会有对应家用机平台的游戏推出。这个活了 40 年却一事无成的男人将在绝望中进行最后的奋斗。



▲《如龙 极2》



▲《如龙 Online》和本篇的新主角：春日一番。



▲《人中北斗》

业界声音 THE VOICE

除了还是新人的时候，公司并没有要求我做什么事。我自己主动提出方案，把目的、所需时间、人才需求、未来的展望以及作品内容提出之后，Konami都会通过我的提案，一直到我离开公司。正因为如此才有了现在的我。但是，现在业界已趋于成熟，如今的年轻人不再拥有这么多自由。



小岛秀夫
著名游戏制作人

虽然在外界眼中，小岛秀夫和他老东家 Konami 的关系并不算好。然而最近在接受东洋经济 Online 的专访时，小岛秀夫却表达了他对老东家的感谢，并表示没有 Konami，就不会有现在的他。

gamescom 科隆游戏展看点集合



作为欧洲本土最大的游戏展会，今年的科隆游戏展如期而至。这个从8月22日开始到26日结束的游戏展会虽然没有E3或者TGS那样瞩目，但各大厂商依然公布了不少值得玩家关注的消息。下面就让我们来看看这次科隆有哪些看点吧。

文 三日月 美编 01

微软：XOne X依然是主角 这次还有天蝎特别版

微软此次发布会选择在科隆正式开展前的8月20日。和之前E3一样，此次发布会的主角依然是预定于今年11月7日推出的新主机XOne X，XOne X也终于开放了预定，其中还包括了天蝎特别版。从实际情况来看，预定相当火爆，在开放预订后不到一天的时间，天蝎特别版就已经被抢购一空。除此以外还公布了《我的世界》以及《中土 战争之影》的限定主机或者游戏同捆版，前者发售日为今年10月3日，后者则是10月10日，这两个版本的XOne X也已经开始预订。


▲天蝎特别版XOne X

此次科隆游戏展微软公布的重点内容概括如下：

- 将会有超过100款游戏支持XOne X的画面强化，除了已经推出的游戏，诸如《辐射4》、《泰坦天降2》等以外，新作《FIFA 18》《德军总部Ⅱ 新巨人》等游戏也在支持名单之中。
- 公布了《中土 战争之影》以及《刺客信条 起源》的最新预告片，其中后者公布了包括凯撒在内的多个重要角色，更多情报可参考本期杂志前线。
- 《盗贼之海》的PC以及XOne将可以进行跨平台联机。
- 《帝国时代Ⅱ》以及《帝国时代Ⅲ》确定将会推出高清重制版，同时公布的还有系列最新作《帝国时代Ⅳ》，对应平台为PC。
- 《核心重铸》完整版公布，并将支持XOne X的画面强化。



▲《帝国时代Ⅳ》

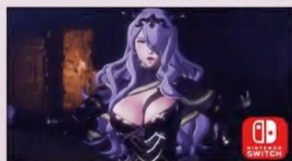
任天堂：这次连直面会都没有了 但依然干货满满

任天堂在各大游戏展上的作风各位读者是懂的：没有发布会，只有直面会。这次科隆游戏展则更加简单粗暴，因为这次连直面会都没有了。几乎所有新消息都是通过社交媒体推特来公布，然而这并不意味着任天堂在此次科隆发布会上毫无作为。这次他们给各位玩家带来了《超级马里奥 奥德赛》以及《火焰之纹章无双》的最新实机影像。硬件方面并没有公布太多的新消息，以SFC为原型设计的限定版N3DS XL将会在今年10月13日在欧洲发售。

此次科隆游戏展任天堂公布的重点内容概括如下：

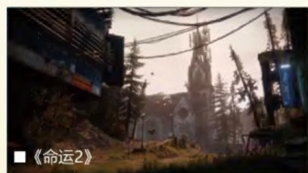
- 《超级马里奥 奥德赛》公布了最新世界“料理王国”的实机演示，在这个充满食物以及厨具的世界中，玩家可以通过投掷食材到厨具获得不同的效果，在这个世界中玩家还需要特殊服装“厨师服”才能在这个世界里畅通无阻。
- 《火焰之纹章无双》公布了欧版发售日，为今年的10月20日（虽然对于国内玩家来说意义不大），同时公布的还有本作的最新预告片以及新出战角色，来自《火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国》的四个新角色：日乃香、卡米拉、拓海、雷昂。除了系列传统的角色升级画面外，本作的小地图还很用心地设计成方格棋盘状，打开地图可以对各单位下达命令，将策略战棋完美地融入无双游戏中。本作将于2017年9月28日发售，对应3DS和NS平台，支持简体和繁体中文的同时中文版将同步发售。
- 预定将于9月15日发售的3DS游戏《萨姆斯归来》公布了其最新预告片。


■《超级马里奥 奥德赛》

▼《火焰之纹章无双》


索尼：没多少惊喜 还好有《莎木Ⅲ》撑场

和任天堂类似，索尼这次也没有召开任何发布会或者和发布会类似的直播，但此次索尼依然给玩家带来了数款备受瞩目的大作的最新影像。在正式开展前索尼官方社交媒体还煞有其事地放了一张“神秘硬件”的照片，围观群众纷纷推测这是PSV的后续机型PS Switch（大误）。结果谜底揭晓后才发现这只是《GT赛车 竞赛》的限定PS4 Pro主机，好在限定机本身还算好看，我们当然是选择原谅索尼啦。



■《命运2》



▲《GT赛车 竞赛》限定版PS4 Pro主机



▲《莎木Ⅲ》



▲《命运2》

此次科隆游戏展索尼公布的重点内容概括如下：

●《命运2》公布了最新实机影像以及剧情预告片。故事预告片围绕着游戏的主线故事展开，守护者们在猩红军团的突袭下失守圣城，在旅行者被捕获，先知被俘虏的困境之下三位导师带领玩家们绝地反击。实机影像方面则公布了新区域“欧洲无人区”。本作将于9月6日登陆PS4和 Xbox One平台，所有平台的中文版将同步推出。

●正如制作人铃木裕此前所承诺的一样，《莎木Ⅲ》公布最新预告片。预告片主要向玩家展示了人物建模以及场景，包括女主角玛莎花和主角芭月凉在内的多个角色都在预告片中登场。不过令很多玩家失望的是，本作的人物建模水平略显寒碜。事后制作人铃木裕表示由于来不及在此次的预告片中加入修改后的角色，因此这次预告片中沿用的依然是临时的人物建模。本作还确定将由Deep Silver负责发行，目前确定将会在2018年下半年发售，具体发售日则暂时未定。

●《GT赛车 竞赛》的限定1TB版PS4 Pro主机确定将会在今年10月18日发售，不过可惜的是，这台主机暂时只会在欧洲、英国和澳大利亚售卖，其他地区的用户暂时还无缘这台主机。

然而对于中国玩家来说，这都不是什么问题。SIEH后来宣布他们将于2017年10月17日在中国香港地区推出这台限定版主机，售价为2880港币，9月8日开始预订。港版限定版主机还将附送赛车雨伞，在这基础上，如果玩家还加购PS VR及其同捆装，还将额外获得全球限量100套的Alpinestars《GT赛车 竞赛》限定赛车手套。

科隆拾遗

除了业界三巨头外，此次科隆游戏展各大厂商还公布了诸多新作，虽然很多大作早已在之前的E3上亮相，但依然不乏一些第一次公布且颇具亮点的新作公布，下面就让我们来看看都有哪些新作以及又有那些游戏公布了新情报吧。

●Koei Tecmo公布了以高度还原原作狩猎巨人为卖点的新作《进击的巨人2》，但无论是游戏类型还是发售时间都没有公布。鉴于本作为前作《进击的巨人》的正统续作，游戏类应该也是一个动作游戏，剧情将会以动画第二季为主。值得一提的是，本作的中文官网也已经上线。



●经营类游戏《侏罗纪世界 进化》公布，作为2003年游戏《侏罗纪公园 基因计划》的续作。在本作中玩家除了可以创造并经营属于自己的侏罗纪世界以外，还可以通过基因改造来创造属于自己的独一无二的恐龙。本作预定将于2018年发售，除了最适合推出经营题材的PC平台外，对应平台为PS4和XOne。

●《最终幻想15》公布其衍生游戏《最终幻想15 口袋版》，游戏中帅气的角色们纷纷变成了可爱的三头身。这个对应iOS、Android以及PC平台的游戏将会最大程度还原游戏的主线剧情，将会包含10章内容，其中第一章免费，预定于2017年秋季发售，另外一同公布的还有和《刺客信条 起源》联动的DLC“夜行者祭典”，主角诺克提斯不光可以COS成一个刺客，还可以刺杀敌人甚至爬上建筑顶层，国行版《最终幻想15》也会推出同款联动DLC。

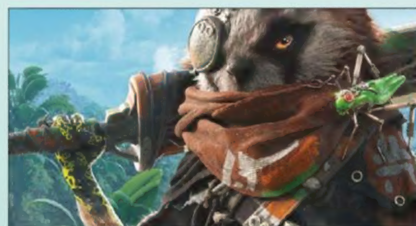
▼《最终幻想15 口袋版》



●EA公布了旗下几款重头游戏：《极品飞车 复仇》、《FIFA 18》以及《星球大战 战场前线Ⅱ》的最新预告片。《极品飞车 复仇》除了预告片外，还公布了宝马的最新型M5，这款还没发售的车型将会在《极品飞车 复仇》中首次登场。《星球大战 战场前线Ⅱ》公布了最新的空战预告片，包括恩多而克隆人大本营卡米诺等著名场景悉数登场，我们甚至还看到了正在开战机的尤达大师。《BF1》公布了名为《革命版》的捆合版，里面包含了已经发售以及还没发售的全部DLC，现在已经发售，懒得买季票的新玩家们不妨考虑入手一个。

●《邪恶深处2》在科隆上进行了小黑屋演示，据外媒透露称，本作在加入开放世界的前提下，保留了前作的诸多特色。和各种外表恐怖的敌人周旋依然是本作的主题，玩家还会遇到生还者并可以与其合作，通过探索还能找素材或者损坏的武器，并制作或者修复成可以使用的武器。本作预定将于今年10月13日发售。

●浴火重生的THQ Nordic公布了新作《生化变异》，据开发商自己介绍，这是一款是后启示录风格的功夫角色扮演游戏，游戏将包含近战、射击以及变种能力等丰富的战斗系统！玩家还能利用多种载具探索世界。角色外观、能力和武器装备等方面都支持自定义以及拥有制作要素。本作预计将于2018年发售，对应PS4以及XOne平台。



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2017.8.31 — 2018.2.27

近期科隆游戏展会并未有太多新游戏的出现，《如龙 极 2》与《人中北斗》却在玩家间掀起了不小的波澜。九月游戏阵容虽不如十月之后那般豪华，但几款体育佳作与《命运 2》的发售想必更能耗费玩家们更多的时间。

注

❶标识"DLC"为大型 DLC 资料片。
❷游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

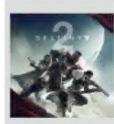
2017年8月

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
31	PS4 / XONE	生化危机 启示录 揭幕版	Resident Evil Revelations Unveiled Edition	Capcom	156港币	动作射击	中文版	17岁
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	449港币	角色扮演	日文版	12岁
31	PS4 / NS / PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	465/310港币	动作角色扮演	日文版	15岁
31	PS4 / XONE	奇异人生 风暴前夕	Life Is Strange: Before The Storm	Square Enix	119港币	文字冒险	英文版	17岁

2017年9月

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	NS	乐高 世界	LEGO World	WB Games	未定	动作冒险	日文版	12岁
5	PS4	钠克的大冒险II	Knack II	SIE	268港币	动作	中文版	12岁
6	PS4	命运2	Destiny 2	Activision	428港币	角色扮演	英文版	17岁

攻略预定



《命运 2》的故事延续前作，卡巴尔的猩红军团突袭了守护者们的圣城，失去了一切的玩家必须从零开始，在导师的带领下绝地反击。本作玩法基本和前作相同，新加入的副职业除了让玩家的战斗变得更加华丽外，也让玩家有了更多选择。针对前作一些设计上的缺陷和不平衡，本作也作出了对应的修正。和初期犹如半成品一般的前作相比，更加成熟的本作值得推荐给各位玩家。

三日月

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
14	PS4 / XONE	职业进化足球2018	PRO EVOLUTION SOCCER 2018	Konami	398港币	体育	中文版	6岁
15	3DS	银河战士 萨姆斯归来	Metroid Samus Returns	Nintendo	268港币	平台动作	日文版	10岁
15	PS4 / XONE	冤罪杀机 界外魔之死	Dishonored: Death of the Outsider	Bethesda	216港币	动作冒险	中文版	17岁
15	PS4 / XONE	NBA LIVE 18	NBA LIVE 18	EA	449港币	体育	英文版	6岁
19	PS4 / XONE / NS	NBA 2K18	NBA 2K18	2K Games	468港币	体育	中文版	6岁
21	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	398港币	格斗	中文版	12岁
22	NS	宝可拳DX	ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX	Nintendo	419港币	格斗	日文版	全年龄
22	PS4 / XONE / NS	乐高 忍者	The Lego Ninjago	WB Games	429港币	动作	中文版	未定
22	PS4 / XONE	赛车计划2	Project CARS 2	BNEI	439港币	竞速	中文版	6岁
26	PS4 / PSV	新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期	New ダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	398港币	文字冒险	中文版	17岁
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	428港币	角色扮演	日文版	15岁
28	NS / 3DS	火焰之纹章无双	ファイアーエムブレム無双	Nintendo	461/391港币	动作	中文版	15岁
28	XONE	茶杯头大冒险	Cuphead	Studio MDHR	67人民币	动作	中文版	3岁
28	PS4	限界凸城 装甲城堡	限界凸城 キャッスルパンツァーズ	Compile Heart	465港币	角色扮演	日文版	17岁
29	PS4 / XONE / NS	FIFA 18	FIFA 18	EA	449港币	体育	中文版	6岁

2017年10月

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	XONE	极限竞速7	Forza Motorsport 7	Microsoft	419港币	竞速	中文版	6岁
4	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者	Dragon 's Dogma：Dark Arisen	Capcom	未定	角色扮演	中文版	17岁
6	3DS	马里奥与路易RPG1 DX	Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions	Nintendo	未定	角色扮演	英文版	10岁
10	PS4 / XONE	中土 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	WB Games	445港币	动作冒险	中文版	17岁
12	PS4 / NS	消逝的星球	Lost Sphear	Square Enix	328港币	角色扮演	日文版	12岁
13	PS4 / XONE	邪恶深处2	The Evil Within 2	Bethesdas	429港币	动作冒险	中文版	17岁
17	PS4 / XONE	WWE 2K18	WWE 2K18	2K Games	468港币	体育	英文版	17岁
17	PS4	GT赛车 竞赛	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	6岁
19	PS4	巨影都市	巨影都市	BNEI	506港币	动作冒险	日文版	未定
26	PS4 / PSV	富豪街 DQ&FF 30周年纪念版	いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY	Square Enix	468港币	益智	中文版	全年龄
24	PS4 / XONE / NS / X360 / PS3	舞力全开2018	Just Dance 2018	Ubisoft	268港币	音乐	中文版	10岁
26	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	452港币	角色扮演	日文版	15岁
26	PS4	太鼓之达人 合奏咚咚咚	太鼓の達人 セッションでドドンがドン	BNEI	368港币	音乐	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	德军总部Ⅱ 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossu	Bethesdas	429港币	主视角射击	中文版	17岁
27	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	中文版	全年龄
27	PS4 / XONE	刺客信条 起源	Assassin's Creed Origins	Ubisoft	490港币	动作角色扮演	中文版	17岁

2017年11月

日	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4	.hack//G.U. 最终编码	.hack//G.U. Last Recode	BNEI	479港币	角色扮演	日文版	未定
3	PS4 / XONE	COD 二战	Call of Duty WWⅡ	Microsoft	428港币	主视角射击	中文版	17岁

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	XONE	超级拉奇传说	Super Lucky's Tale	Microsoft	未定	动作	英文版	未定
7	PS4	地平线 零之曙光 魔雪狂野	Horizon Zero Dawn Frozen Wilds	SIE	未定	动作冒险	中文版	DLC
9	NS	真·三国无双7 帝国	真・三國無双7 Empires	Koei Tecmo	未定	动作	日文版	12岁
9	NS	战国无双 真田丸	戦国無双 ～真田丸～	Koei Tecmo	未定	动作	日文版	12岁
9	NS	无双大蛇 2 终极版	無双OROCHI 2 Ultimate	Koei Tecmo	未定	动作	日文版	12岁
10	PS4 / XONE	极品飞车 复仇	Need for Speed Payback	EA	449港币	竞速	中文版	未定
11	PS4	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	468港币	角色扮演	中文版	全年龄
14	PS4 / XONE / NS	乐高 漫威超级英雄2	Lego Marvel Super Heroes 2	WB Games	429港币	动作冒险	中文版	未定
17	3DS	精灵宝可梦 究极之日/究极之月	ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン	Nintendo	未定	角色扮演	中文版	全年龄
17	PS4 / XONE	模拟人生4	SIMS 4	EA	340港币	模拟育成	中文版	13岁
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线Ⅱ	STAR WARS Battlefront II	EA	449港币	主视角射击	中文版	17岁
22	PS4	初音未来 歌姬计划 未来之音DX	初音ミク Project DIVA Future Tone DX	SEGA	498港币	音乐	中文版	未定
30	PS4 / NS	信长之野望 大志	信長の野望・大志	Koei Tecmo	未定	策略	日文版	未定
30	PS4	小魔女学园 时空魔法与七大不可思议	リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議	BNEI	未定	动作角色扮演	日文版	未定

2017年12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4	如龙 极2	龍が如く極2	SEGA	420港币	动作冒险	中文版	未定
14	PS4 / PSV	数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定

2017年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4	少女与战车 梦幻战车大会战	ガールズ&パンツァー ドリームタンクマッチ	BNEI	未定	射击	日文版	未定
年内	PS4 / XONE	吸血鬼	VAMPYR	DONTNOD	未定	动作角色扮演	英文版	16岁
年内	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日文版	未定
年内	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	未定	主视角射击	日文版	未定
年内	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / NS	索尼克 力量	Sonic Forces	SEGA	未定	动作	中文版	未定
年内	3DS	进击的巨人2 未来的坐标	進撃の巨人2～未来の座標～	Spike Chunsoft	未定	动作	日文版	未定
年内	NS	生化危机 启示录 1+2（暂名）	Resident Evil Revelations 1+2	Capcom	未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 / NS / PSV	莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士	リディー&スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～	Koei Tecmo	未定	角色扮演	日文版	未定

2018年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
10	PS4	二之国Ⅱ 荣归王国	二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
11	PS4	异说 最终幻想NT	Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix	468港币	动作	中文版	未定

2018年2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
15	PS4 / PSV	圣剑传说2	聖剣伝説2	Square Enix	268港币	动作角色扮演	日文版	未定
22	PS4	闪乱神乐 爆裂 革新	闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst	Marvelous	468港币	动作	日文版	未定
27	PS4 / XONE	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	490港币	动作冒险	中文版	17岁

2018年早期

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	XONE	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	未定	动作	英文版	未定
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	未定	动作角色扮演	英文版	未定
春	PS4	蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	479港币	动作	英文版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption 2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4 / XONE	怪物猎人 世界	Monster Hunter World	Capcom	未定	动作	中文版	未定
春	PS4	战神	God of War	SIE	未定	动作	中文版	17岁
春	PS4 / XONE	龙珠 Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	未定	格斗	中文版	未定
春	PS4	汪达与巨像 重制版	Shadow of the Colossus Remake	SIE	未定	动作	中文版	未定
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	七大罪 布里塔尼亚旅人	七つの大罪 ブリタニアの旅人	BNEI	未定	动作角色扮演	中文版	未定
春	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
春	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	未定	音乐	日文版	未定
春	PS4 / XONE	刀剑神域 夺命凶弹	ソードアート・オンライン フェイタル・バレット	BNEI	未定	动作角色扮演	中文版	未定
春	PS4 / XONE	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	未定	动作	英文版	未定
春	XONE	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定

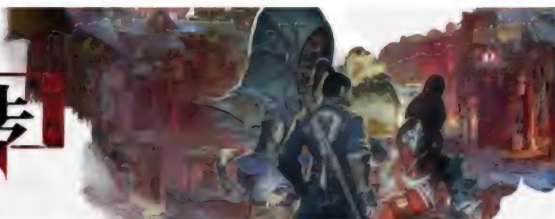
国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

在今年CJ期间，有大量全新的游戏作品在索尼和微软的展台出展。如果这些游戏均能在今年内发售的话，下半年将会迎来国行游戏的井喷。而仅在一个月的时间里，索尼就为我们带来了多款国行游戏，其中甚至还有《隐龙传：影踪》这样的国产游戏。微软近期虽然没有太多的动作，但能感觉到他们有在为之后的Xbox One X进入中国蓄力。暑假虽然快要结束了，但国行的发展才刚刚开始加速！

感受硬派武侠的魅力《隐龙传：影踪》于8月18日发售



在主机平台上玩到一款由国人制作与配音的原汁原味的武侠作品，这本身就是一件十分难得的事情，更不用说这款游戏还发售了实体光盘版。《隐龙传：影踪》正是这样一款创造了诸多历史的国产横版动作游戏。

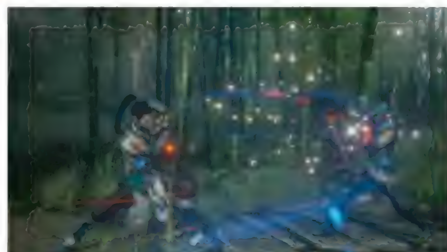
《隐龙传：影踪》的光盘版与数字版于8月18日登陆了PS4平台，数字版售价为98元人民币，光盘版售价为128元人民币。本作光盘版的包装相当不同，一个精美的四方盒子中除了有游戏光盘外，还配有一本66页的设定集，以及附赠的原声音乐下载码等。

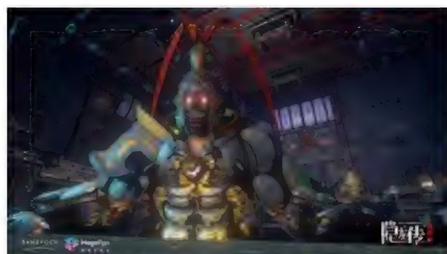
作为一款由国人开发并体现了中国传统文化的作品，本作的故事相当中国风。故事以中国唐朝为背景，玩家将操控传奇剑客陆天源，使用丰富的连招和技能来击败敌人，探寻神器“龙鼎”的秘密，粉碎神秘组织“爻”的阴谋。对于中国玩家来说，这种充满了剑侠与情仇的江湖本身就相当熟悉，《隐龙传：影踪》的故事很有亲切感。

作为一款横版动作游戏，本作的动作系统值得关注。除了一般的跳跃和闪避外，本作还有着按一下攻击一次的轻攻击以及按一下攻击两次的重攻击，轻重攻击的搭配便能使用出各种连招。游戏中提供了多种不同的连招，并且还友好地提供了一整套连招表。此外，游戏还提供了飞刀和钩爪的系统。

游戏中的武器、心法、技能、收藏品等都可以通过场景中的隐藏宝箱来进行获取。特别值得一提的是游戏中的收藏品，这些收藏品除了如其名有着收藏的作用外，每一件收藏品都有着一小段文字的描述，这些文字描述也从另一个角度对剧情进行了描写，以供玩家们进行剧情的推敲。

本作的难度并不低，说是非常硬核的横版动作游戏也不为过，不仅无法调节初始难度，敌人和陷阱的强度也会随着关卡的推进逐步增高。无论你是喜欢高难度的挑战亦或是留念于那个情与仇的江湖，本作都是一个不错的选择。





在充满想象的积木世界中建筑与探索《乐高世界》于8月24日登陆PS4平台

在全世界都享有盛名的乐高玩具在游戏领域也有着自己的游戏作品，但更多的是与其他品牌进行合作的作品，诸如《乐高世界》这种专注于乐高本身的游戏可不多见。如今，这个充满了想象和创造力的乐高世界已经向中国玩家敞开了大门。

《乐高世界》于8月24日在中国大陆地区发售了PS4版本，零售价为169元人民币。

乐高世界是一个由乐高积木组成的星系想象世界，玩家可以在其中探索、发现和创造。在游戏中，玩家可以去建造任何想象之中的场景，在充满定制角色的幻想世界中，玩家可以组合出各式载具、运输机乃至气艇，还有各种生物比如猴子和龙等等。同时，玩家还可以踏上为国王寻找宝剑的道路，或保卫家园抵抗僵尸入侵，又或是帮助原始人建造自己的家园。在多个不同的世界之中，不断会有新奇事物等待着玩家们去发现，玩家们的最终目标就是成为一名大师级建筑师，建造出属于自己的乐高世界。

本作所提供的银河系有着多个不同风格的世界等待着玩家们去探索。玩家可以通过各式各样的载具和动物，如摩托车、热气球、北极熊、蝎子等，在各种地形中游玩，去开启水下的冒险，甚至可以在充满活力的世界中穿越云端。在每一个新的世界中，玩家都可以在不同的场景中发现隐藏宝藏、收集角色、动物、载具、城堡、道具和武器等各种道具。

游戏最有趣的地方便是可以在每个世界中使用各种强大的建筑工具一砖一瓦地进行建造，当然也可以直接使用一键生成工具从各式各样的乐高结构中进行挑选。游戏还提供了多功能工具来形塑环境，并能将世界改变成玩家喜欢的样子，比如抬升地形来创造出广阔的山脉，或是填削地面来为之后的建筑设计腾出空间。游戏提供给了玩家多种建造方式，以帮助玩家去完成他们关于世界的搭建和构想。



当完成了惊人的建造后也别忘了分享给你的好友，本作还支持两人联机或本地合作。两名玩家可以合作探索全新的世界、参与挑战，或是向对方炫耀自己的作品。缤纷的乐高世界等待着你的加入。

足不出户挥杆击球 《新大众高尔夫》于8月29日发售



如果你想体验高尔夫球的乐趣，但又碍于在现实生活中进行体验的各种障碍，那么在《新大众高尔夫》中挥杆击球便是体验高尔夫球乐趣的另一种途径，并且还可以和好友一起共享这份乐趣。

《新大众高尔夫》于8月29日登陆PS4平台，建议零售价为249元人民币。

《新大众高尔夫》是首次在PS4平台推出的系列作品。本作是一款适合所有人玩的体育游戏，无论是高尔夫球的爱好者还是新玩家，都能非常快速地上手本作，仅需学会使用三个按键即可开始畅玩游戏。玩家不仅可以在本作中去体验高尔夫球的乐趣、畅快感以及深奥之处，还可以作为“大众高尔夫选手”去体验他们的生活，在公开球场上聊天，在球场内的鱼池钓鱼，或者进行乘坐高尔夫球车等其他活动。独特的游戏模式与新加入的活动，会为狂热的高尔夫球粉丝以及新加入的玩家们带来趣味十足的游戏体验。

本次的《新大众高尔夫》中会提供有史以来最为丰富的自定义选项，角色衣服、装备都可以任意挑选，并且还有60多个挑战内容随时等待经验丰富的玩家前来挑战。本作包括了可以和游戏内的角色们进行较量的锦标赛“挑战大赛”，以及可以在球场中反复练习并培养自定义角色的“个人比杆赛”。用细心培养的角色和来自世界各国的高尔夫球好手一较高下吧！

本作除了含有“球洞争夺赛”和“对战房间”等联网游戏模式外，还支持同一个控制器让最多四名玩家轮流操作，可以轻松地和好友家人一起享受畅快的高尔夫球！

另外，在8月29日至9月11日期间，在PlayStation中国商店购买数字下载版和数字豪华版的用户，也可获得早期购买特典“玩偶装（兔子）”。PSN用户购买数字豪华版可享受5%折扣优惠，PlayStation Plus会员购买数字豪华版更可享受10%的折扣优惠。本作数字豪华版的内容包括：追加球场季票（三个球场）、玩偶装（猫）和高尔夫球车（高级型）。



Xbox One X通过中国质量3C认证

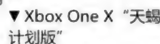
今年E3期间，微软宣布了Xbox One X将于今年11月7日正式发售的消息，并公布了这台主机的售价为499美元。而在近期的科隆游戏展上，微软还公布了Xbox One X“天蝎计划版”，即首日特别版的详情，玩家已经可以在微软商城或者零售商处进行Xbox One X“天蝎计划”版的预购。

眼看着Xbox One X的发售日离我们越来越近，不少玩家也开始关心起Xbox One X国行版的消息。其实在ChinaJoy微软的展台中，我们已经能见到Xbox One X的身影，微软专门为这台主机开设了小黑屋的讲解，甚至在微软展台的前方就能直接看到这台新主机的身影，但始终没有国行版Xbox One X主机更多的消息。虽然微软没有多少消息，但从另外一些渠道我们已经能看见国行版的Xbox One X正在向我们走来了，比如Xbox One X已经通过了中国质量3C认证。

根据在中国质量认证中心查询的信息显示，微软Xbox One X主机已经通过了中国质量3C认证，也就是说这台主机已经获得了在中国大陆生产和销售的许可。

虽然中国质量认证中心的信息中并没有显示这款产品就是Xbox One X，但我们可以看到的是这款产品的名称为“家庭娱乐游戏机”且对应型号为1788。之前的Xbox One和Xbox One S对应的型号分别为1540和1681，结合微软近段时间的情况来看，这款“家庭娱乐游戏机”基本可以确定就是Xbox One X主机了。

早在今年5月的时候，微软就已经确认过Xbox One X（天蝎）将会在2017年内登陆中国。以上Xbox One X的发证日期是“2017-07-27”，距离Xbox One X的正式发售日11月17日还有着近三个月的时间。从时间上来看留给Xbox中国的时间还算充裕，至于到底能不能同步发售我们也只能耐心等待了。



▼Xbox One X“天蝎计划版”





兹拉坦·伊布拉西莫维奇将在游戏中寻求新的人生成就

知名球星揭秘以自己为原型的游戏将如何在名人游戏大潮中脱颖而出



以名人为原型的电子游戏近年来层出不穷，每每有新作问世也已经无法成为大新闻占据更多版面。早在之前 Glu Mobile 公司制作发行的《金·卡戴珊 好莱坞》赚取巨额利润后，整个行业都变得兴奋无比，自此掀起了同类型手机游戏的风潮，尤其是 Glu 公司内部更是推崇该类型游戏的制作。阿诺·施瓦辛格、戈登·拉姆齐、布兰妮·斯皮尔斯、凯蒂·佩里、杰森·斯坦森等一系列名人的名字及形象层出不穷地涌入智能手机端。

在这样的氛围中，当人们得知一款由瑞典知名球星兹拉坦·伊布拉西莫维奇主演的游戏问世后通常会表现得不屑一顾。然而值得庆幸的是，《伊布传奇》在某些关键点上与早前发布的所有名人游戏应用都有所不同，不仅仅是因为这是一款由伊布自己直接参与制作的游戏。

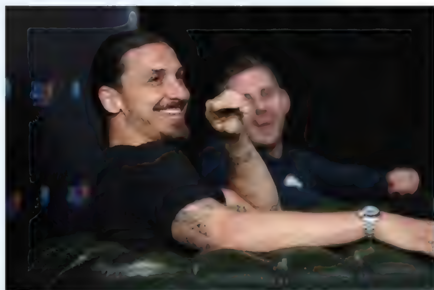
《伊布传奇》由瑞典游戏工作室 Isbit Games 开发，而伊布拉西莫维奇正是该工作室的合伙人。游戏围绕虚构运动项目 Driftball 展开。就目前的行业现状来看，在这种以球星和足球相关主题的游戏中玩家通常会扮演球星或是足球经理人角色。然而在该游戏中，主角伊布穿上装备变身超级英雄，玩家则通过操控角色将零重力的 Driftball 踢入太空中使其到达目标位置从而完成一系列复杂的关卡。

对于伊布拉西莫维奇来说，该游戏融入了他极大的热情。"当我还是个孩子的时候，非常喜欢电子游戏。在我的整个职业生涯期间，大部分休息时间都是靠电子游戏来打发的。我玩了许多不同类型的游戏，游戏越来越先进而我的技术也越来越好。"

他还说："我有机会遇到了 Isbit 这个瑞典很厉害的游戏制作团队。我相信他们，并且告诉他们我想投资和他们一起做一款游戏。对于我来说，和自己信任的团队一起做东西就像是建立了一种完美的联系。团队中所有的人员都很努力地工作并且为游戏付出了极大热情。有了这样的组合，什么都无法打败他们。"

谈到开发游戏的初衷，伊布拉西莫维奇说：

> **《伊布传奇》由瑞典游戏工作室 Isbit Games 开发，而伊布拉西莫维奇正是该工作室的合伙人。**



“这是我喜爱的东西，我希望能够参与其中，而且我希望在电子游戏的世界中寻求新的人生可能，因为电子游戏可以说是我生活的一部分。能够与大家谈论这款游戏我超级开心，之前感觉自己玩游戏的时间都被浪费了，如今才有了对电子游戏的特别参与感，因为我们正在创造属于我自己的东西。”

“我记得当年在阿姆斯特丹的时光，那时候我刚刚进入阿贾克斯足球俱乐部，那是我离开家乡的第一份职业合同。当时我只有一张床，一个大电视和一台 PS。每天除了 3 ~ 4 小时的训练外，我都会打游戏直到深夜，整个生活就是睡觉、训练、回家打游戏。”伊布继续道。

通常人们会认为拥有开发工作室不一定要参与游戏开发。大部分明星似乎都只是同意游戏公司使用其名字和形象，自己则会远离游戏开发过程。在游戏问世后，会根据需要来参与游戏宣传。而伊布拉西莫维奇则坚持扮演不同的角色。除了为游戏中各种各样的伊布角色提供大量配音外，他还在两年多的开发过程中不断与开发团队交流讨论。

“我一定要参与其中，我们不断地讨论也是为了从我的个性、形象甚至是我生活的世界中寻求更多符合游戏角色的开发素材。游戏质量非常好，因为无论是游戏的感觉、使用的技术以及游戏方式我们都做出了 200% 的努力，我希望能够制作出高质量的游戏。”

当然，伊布拉西莫维奇并不是第一个参与游戏开发的足球明星。意大利著名球星詹卢卡·维亚利亲自参与了 2013 年发布的由 Geniaware 开发的模拟经营游戏《足球之王》。两年后，西班牙球星杰拉德·皮克作为顾问参与了手机游戏《Golden Manager》的开发。对于同类游戏，伊布不予评论，说起自己的游戏则是滔滔不绝。

Isbit Games 公司 CEO Markus Koos 补充说，《伊布传奇》最早的开发理念就是避免重复之前那些似乎已经形成固定模板的名人游戏应用。“我们不想像机器一样复制粘贴任何东西，我们希望做出真正独特又能让大家认同的游戏。和兹拉坦一起努力制作一款尽可能像游戏的游戏是一段奇妙的旅程。”

任天堂怀旧升级版新主机“SNES经典版”将于月底开启预售

新主机内置21款经典游戏并新增三大新功能

任天堂第 2 款复刻游戏主机 SNES 经典版将于 9 月 29 日正式上市的消息，一经发布便在行业内引发轰动，一众玩家更是一扫之前对 NES 经典版停产的惋惜，转而对新复刻主机充满期待。于去年问世的 NES 经典版一经发售便供不应求，在商业上取得了巨大成功。为了满足玩家需求，任天堂甚至做出了增加 SNES 经典版主机产量的承诺。

某种程度上来讲，人们很难不将两款复刻主机进行对比。新主机与第一款一样，都是将游戏史上深受欢迎的主机进行复刻调整，并内置了许多著名的经典游戏。甚至连二者的包装风格都在向 16 位电子游戏时代的鼎盛局面致敬。

SNES 经典版内置了《超级马里奥赛车》、《洛克人 X》、《超级马里奥世界》、《塞尔达传说 众神的三角力量》以及第一次官方正式公开发布的《星际火狐 2》等 21 款经典游戏。严格意义上来说，SNES 经典版的内置游戏相较于 NES 经典版更少，但是对于玩家来说，每款游戏都有着更深层次的意义。而 SNES 则代表着整个主机游戏逐渐与街机分离的时期，也是玩家们反复怀念的时代。

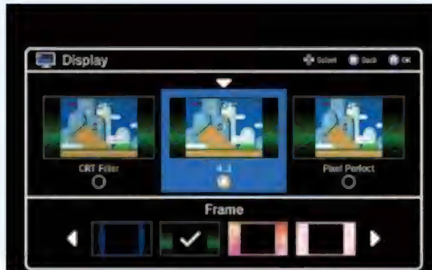
基于复刻 NES 的经验，任天堂从中得到了一些收获，并将其应用于对 SNES 的复刻之中。除了将手柄连接线做得更长并且装载了《星际火狐 2》外，任天堂还在 SNES 经典版中加入了几大新功能。

SNES 经典版中新加入的回放功能可谓是一大亮点。之前的主机中共有四个存档空格，玩家能够在任意点进行存档并重新读档进入游戏，储存记录可以进行删除或替换，也能够重新排序或者锁定。游戏过程中还设有自动存档点。但现在新主机的新特点是能够记录至少一分钟的游戏历



程，在剧情比较长的游戏中该记录时间可以长达几分钟。玩家在游戏之余能够任意浏览系统记录的游戏内容，如果玩家希望从某个特定的游戏时刻重新开始，可以使用 L 键或者 R 键迅速滚动选择，然后从希望的那一刻再次进行游戏。这一功能不仅能够帮助玩家更快、更流畅地打通游戏中某个特别困难的部分，更是为玩家锻炼手感带来了切实的好处。除此之外，即便不使用采集设备玩家也能够看到自己之前的游戏过程视频，这一点非常有趣。

由于 NES 是为老式的 CRT 电视而设计，所以游戏输出的画面尺寸必须为 4 ∶ 3。因此，所有的 NES 经典版游戏在宽屏电视上显示时都会有一个黑色边框，SNES 经典版也是如此。于是开发团队便在两款主机中设置了三种显示模式，一种是 4 ∶ 3 比例，720p 的画面；一种是“像素最佳”模式，在这种模式下画面会被调整为正方形；还有一种则是 CRT 过滤模式，让游戏看起来就像在老式电视机上显示一样，会出现一道道像管子般的暗影。然而，SNES 经典版中针对黑框加入了不同的边框样式选择。有类似于 Super Game Boy 的页面显示边框，有像《超级马里奥兄弟 3》中那样的红窗帘边框，有带着超级任天堂 logo 的木纹边框，还有双立体音响式边框等多种选项。



SNES 经典版还对之前 NES 经典版中的游戏演示进行了更新升级。在之前的主机中，游戏闲置时间会自动进行游戏演示，新主机中则会根据玩家自己的游戏历程进行游戏演示。之前提到系统的回放功能会记录玩家的游戏历程，如果游戏闲置，游戏演示功能则会将这些视频进行播放。也就是说，如果玩家的《超级马里奥世界》玩的不是特别好，那么就会在游戏演示开启的过程中看到自己的角色一次又一次地死去。

时至今日，我们并不十分清楚对于经典游戏主机及经典游戏的复刻是否存在着巨大的传承价值，向新一代游戏玩家推广怀旧产品是否会产生大的影响，然而，这些经典主机及其搭载的游戏对于如今出现的电子游戏产生的深远影响却不容忽视，它们在游戏史上的地位也不容替代。

SNES 经典版中新加入的回放功能可谓是一大亮点。

《最终幻想》之父坂口博信计划6年发布8款游戏

坂口博信希望用“泰拉系列游戏”为自己的职业生涯画上圆满句点。

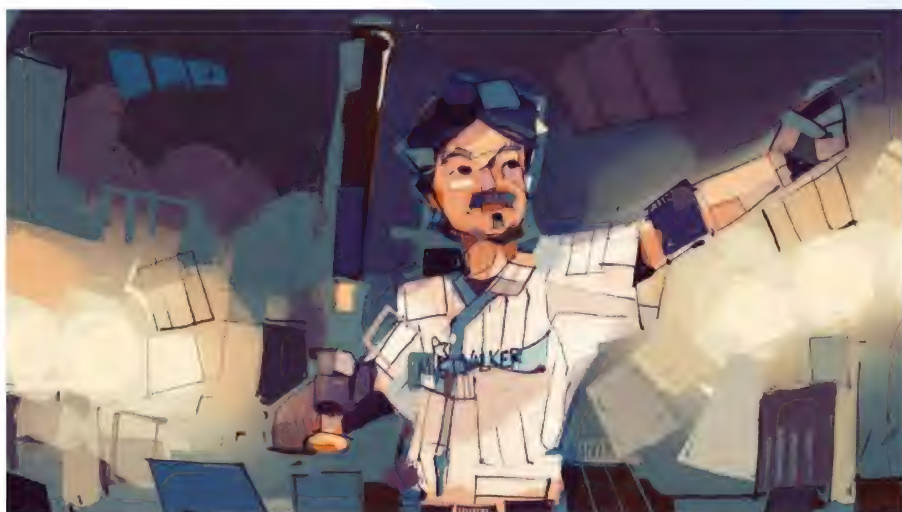
在许多人预言三部曲游戏将会面临不幸命运的情况下，坂口博信依然坚定地公布了自己的游戏团队接下来将要开发的8款游戏。时间回到今年6月，坂口博信公开了将自己制作的一款颇受欢迎的RPG手游《泰拉之战》打造成系列游戏的开发计划。整个计划从打造正统续作《泰拉之战2》开始，随后将以一年一作的频率开发6款游戏“泰拉世界系列游戏”，每一款都有其独特的设定和世界观。

据坂口博信说，这一想法就像是他在“《最终幻想》系列”中所作工作的翻版，这一著名游戏系列的9部作品都由他亲自监督制作完成。站在个人角度来说，他希望为自己这一阶段的职业生涯画上圆满的句点。

“我有自己的日程和计划，”坂口博信在采访中道。“我已经54岁了，在日本大部分人都是60岁退休。也就是所谓的‘还曆’（花甲之年）。这是人生的重要里程碑，大家会举行盛大的庆祝活动。目前我已经宣布了3款泰拉游戏，仔细算算，如果不出问题的话，我正好在60岁之前能够完成最后一款游戏。这将是我人生的重要里程碑，可以回顾过去并且庆祝我成功发布了这些游戏。”严格来讲，坂口博信需要在五年时间完成最后六款游戏，在这个游戏发布经常跳票的行业，整个游戏制作过程只有极小的犯错空间。然而坂口博信似乎对于同时开几个项目，和不同的开发团队打交道信心满满。但是他特意强调说自己并不打算在2022年退休。

事实上，这并不是坂口博信最初的计划。他在最初构思《泰拉之战》时想法非常简单。在与大量的工作室合作后，他希望让自己创立的公司Mistwalker尝试制作完全自主开发的手机游戏，或者至少大部分由自己开发。

《泰拉之战》就像是为公司量身定做一样。游戏类型和风格在制作组的掌控之中，网格化开发战略使Mistwalker公司即使在没有太多外来帮助的情况下也能够独立完成工作。公司于2014年发行该游戏，受到了玩家的广泛欢迎。虽然坂口博信的一众老粉丝认为游戏太过简单，但是许多玩家依然会将其与畅销手游《智龙迷城》做对比。



在《泰拉之战》发布一周年之际，坂口博信称自己希望拓展游戏故事，然而游戏本身的结构与这一想法冲突，于是他决定与其修改原作，不如着手开发续作。在保留原有游戏机制的基础上，续作对内容进行了重新加工。正是这一过程让坂口博信想起了自己为“《最终幻想》系列”工作的日子，再次制作系列游戏的想法就这样诞生了。

《泰拉战争》是该系列的第三部作品。迄今为止，除了公布游戏为独特的黏土风格之外，Mistwalker公司并未透露太多关于游戏的消息。坂口博信则称自己正致力于将严肃的科幻题材与幽默艺术风格相结合，类似与《星际穿越》那种。关于系列中的其他作品，他则选择了保持沉默。

“任何带着‘泰拉’字样的东西都应该计入这九款游戏中。”在谈到如果根据流行游戏或者他之前制作的游戏为这些新游戏命名将会有多容易时他开玩笑道。“或许可以叫《泰拉世界》？《泰拉幻想》？或者《泰拉战略版》？”

为了宣传初作《泰拉战争》，Mistwalker采用了在不同下载量阈值开启新功能的营销策略。当下载游戏的玩家越来越多，游戏的新功能也会逐渐开启。公司承诺当下载量达到两百万时“开发主机版《泰拉战争》”。虽然从未透露具体细节，但对于之前热衷于坂本博信开发的主机游戏的玩家们来说值得兴奋。

坂本博信曾说：“我年纪已经很大了，一些人将我称作行业‘传奇’。但是我希望继续努力，做一个活跃的制作人。我非常希望不断扩张‘特拉世界’，制作出这9个试验品，直到退休的那一天。”目前已经有两款特拉游戏正在开发中，接下来的5年终还有6款游戏需要制作，而坂口博信并没有慢下来的准备。



坂口博信需要在五年时间完成最后六款游戏，在这个游戏发布经常跳票的行业，整个游戏制作过程只有极小的犯错空间。

真有那么背？——来自体育游戏封面的怨念

每年的八九月份，正值体育游戏发售的黄金时期，尤其是在足球和篮球领域，由于交易期已经接近尾声，新赛季即将开始，许多知名的体育游戏系列都纷纷开始了新作的宣传活动，这其中，每年一换的游戏封面也成为了吃瓜群众们的一大看点所在。

使用名星作为游戏的封面，这在实体游戏里算不上主流的做法，但由于体育游戏与现实有着较强的联系，往往以其真实性作为卖点，玩家在游戏里所使用的角色形象和名字也往往来自现实的运动员，因此以明星作为封面成为了竞技体育游戏的普遍做法。

按照常理来说，有幸能够登上此类游戏封面的球员基本上都是当年在各自领域里出类拔萃的人物，又或者是拥有超高的人气，这样才能够被游戏制作公司选中并以此进行宣传，对球星来说，这也是一个进一步曝光自己的好机会，游戏质量好的话甚至还能够凭此再上一个台阶。但有趣的是，不知道是游戏制作公司的不幸还是球员自身的不幸，总之似乎只要在游戏封面中登场的球员后来大多过得并不如意，不是转会就是受伤。不知何时起，“封面魔咒”这个调侃便在爱好者们的圈子里流传了开来，其中以“《NBA 2K》系列”尤为严重。

虽然如此，今年最早遭遇“封面魔咒”的作品却是《职业进化足球 18》，在早些时候就对外公布的封面球星内马尔已经决定从老东家巴塞罗那队转会到巴黎圣日耳曼队。由于内马尔在去年才与巴塞罗那队达成了一个五年长约，因此 Konami 怎么也不会想到今年他会作出转会的决定，此前已经对外公布的封面和宣传材料也只能撤回并进行修改。这次的转会不仅在足球界引起了轩然大波，就连游戏界也受到了不小的影响，可谓是赚足了噱头。

无独有偶，作为“封面魔咒”的常客，“《NBA 2K》系列”也遇上了同样的麻烦，距离游戏发售还剩下不到一个月，此前早已宣布登上普通版本游戏的封面巨星凯里·欧文于近日被交易至凯尔特人队，将不再身披封面上的骑士队战袍。同内马尔一样，欧文的交易同样也是“突发状况”，还剩两年合同的他突然作出的交易决定出乎了大多数人的预料，当然，也包括 2K Sports。对此，2K Sports 的篮球运营部高级副总裁 Jason Argent 在一份声明中对此事发表回应道：“封面球星被交易，类似的事件并非没有先例，但这次还是挺特殊的，毕竟现在离《NBA 2K18》上市只剩下不到一个月了。作为市场上最真实的篮球游戏，我们向来都会对 NBA 的最新动向做出快速反应。这一次，我们也将会在晚些时候推出欧文身着凯尔特人队服的新封面。



▲《职业进化足球 18》此前公布的封面，正中间便是球星内马尔。



▲《NBA 2K18》标准版的封面

作为公众人物，我们有理由相信这两位临时更换队伍的封面球星并不是故意要拿游戏制作公司开涮，毕竟能够成为封面人物对他们自己的名声和人气有绝对的好处，只不过在已经高度商业化的体育竞技联盟和球员市场的配置下，队伍之间的人员流动在所难免，只能说两家制作公司的运气“倒霉”到家了吧。另外，建议发行商可以学学 EA 对“《FIFA》系列”的做法，在游戏发售前才最终敲定封面，这样也就避免了因为突发事件造成的尴尬局面。

其实不单单只是这次的事件成为了体育游戏玩家的趣谈，早在前几年，“《NBA 2K》系列”的封面球星所受到的“封面魔咒”就已经是粉丝圈中津津乐道的话题了。不知从何时起，只要被“《NBA 2K》系列”选中作为游戏封面的球星之后的球员生涯都会遭遇一段不小的挫折，轻则失利，重则受伤，无一例外。下面就为大家选几个具有代表性的经典案例来看看“《NBA 2K》系列”“封面魔咒”的厉害之处吧。

克里斯·保罗曾经于 2007 年登上过《NBA 2K8》的封面 彼时的保罗在联盟里已经崭露头角，其率领的黄蜂队也是当年的夺冠热门之一，然而就在作为封面球星的 07 ~ 08 赛季，保罗率领黄蜂队闯入西部半决赛，对阵老牌劲旅马刺队，在 2-0 的大比分优势下被马刺逆转，最终止步西部半决赛，自那以后，保罗再也没有闯入过西部决赛，不得不可以看出“封面魔咒”的威力。

另一次大规模的“封面魔咒”发生在《2K13》，当时 2K 分别选用了杜兰特、罗斯和格里芬这 3 名球星共同作为封面球星，但在随后的赛季里这三名球星都分别遭遇了重大的伤病并且长期缺席比赛，对此，球迷们纷纷呼喊“2K 有毒”！

你要问“封面魔咒”有没有例外情况？当然也是有的，传奇巨星科比就是一个，作为《NBA 2K10》的封面球星，当时正处于巅峰状态的科比完全无视了“封面魔咒”这个江湖传言，用实际行动打了所有人的脸，最终率队取得了总冠军。

总而言之，对与现实世界关系紧密的体育游戏来说，受影响是在所难免的，不管是伤病还是交易流言，都是不可控的事件，作为玩家的我们没必要在这方面对游戏制作公司有太多的苛求。只要游戏的主体内容没有受到影响，那么就值得我们这些忠实粉丝们每年掏一次钱包了。

北山杉 对与现实世界关系紧密的体育游戏来说，受影响是在所难免，不管是伤病还是交易流言，都是不可控的事件，作为玩家的我们没必要在这方面对游戏制作公司有太多的苛求。

就在众多玩家还在E3上纳闷为什么育碧"《刺客信条》系列"的"祖传预告片"迟迟未登场时，本作的首段CG预告片终于在科隆游戏展上公布。除了一如既往的高水准CG、动画剪辑以及令人过耳难忘的BGM——里奥纳德·科恩的《You Want It Darker》外，这段预告片还公布了众多将会在本作中登场的历史人物，本作的故事也终于浮出了水面。

文 三日月 美编 Juxi

PS4	XOne	
刺客信条 起源		UbiSoft
Assassin Creed Origin	动作角色扮演	中文版
2017年10月27日	游戏人数未定	无对应周边
售价为490港币		

充斥着阴谋与谋杀的时代
托勒密王朝末期

在之前421期E3特刊的前线狙击里有提过，本作的故事将会横跨公元前49年到公元前30年，历经了275年的托勒密王朝也是在这段时间走向了衰落并迎来了终结。在这段时间历史中涌现出多位名人，这些名人往往都有一个特点，就是他们中大部分最后都是死于非命。其中最为玩家熟悉的有"埃及艳后"克里奥帕特拉七世和盖乌斯·尤利乌斯·凯撒，他们在本作登场也算是意料之中，CG预告片里他们也终于和各位玩家见面。

克里奥帕特拉七世

历史上的克里奥帕特拉七世想必大家都相当熟悉：拥有出众的美貌和过人的智商，和盖厄斯·儒略·凯撒大帝以及他的手下安东尼关系密切。虽然作为托勒密王朝最后一任女法老，她见证了托勒密王朝的末日（严格意义上来讲，在她死去后埃及才正式成为罗马帝国的一部分），但在很多文学作品中，她所做的一切，包括色诱凯撒和安东尼，都只是为了保护自己的国家而已。

在本作中，由于先王托勒密十二世留下的遗嘱，埃及交于给了已经成为夫妻的克里奥帕特拉七世和她同父异母的弟弟托勒密十三世，然而埃及艳后本人的野心并不能单单满足于双人共治。然而她试图夺权的阴谋被发现，之后被流放到了国外。当然她也没有就此罢休，为此她设法筹备军队，甚至找到了带军来到埃及的盖乌斯·尤利乌斯·凯撒本人。

作为一位一生中极富戏剧色彩的历史人物，克里奥帕特拉七世的死亡有着诸多疑点。有人说她是被屋大维所杀，有人说她是自杀，



© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin' s Creed,

甚至连她是否是中毒而死也是众说纷纭。说回游戏本身，在《刺客信条》宇宙的世界观中，克里奥帕特拉七世被名为阿玛乌奈特（Amunet）的女刺客用毒杀死（看来无论自杀还是他杀，克里奥帕特拉七世的死都摆脱不了“毒”这个要素）。阿玛乌奈特曾在《刺客信条Ⅱ》中以雕像的形式出现在艾吉奥大宅的地下，而这个词的原意是古埃及中混沌世界的女神，拥有着不会被人察觉到身影的神秘力量。

克里奥帕特拉七世本身也不是第一次在“《刺客信条》系列”中出现，她曾在FaceBook游戏《刺客信条 遗产计划》（Assassin's Creed Project Legacy）登场。由于时间背景设定的缘故，她在本作中登场也算是众望所归。她的死亡大概将会是本作后期剧情的重头戏之一，而暗杀她的刺客，后世树立雕像来纪念她的女刺客阿玛乌奈特的登场也是值得期待。制作人Ashraf Ismail也曾在访谈上透露过，本作中可供玩家操作的角色不止一个，虽然大部分时间玩家都是在操作主角Bayek，但在部分流程中，玩家将有机会短时间内操作其他角色。另外有一点很有意思的是，从预告片来看，克里奥帕特拉七世和主角是一伙的，但她最后却是被刺客杀掉，中间发生了什么使其双方对立了起来，将会是本作故事的看点之一。

◀阿玛乌奈特



▲擅长“色诱”的克里奥帕特拉七世会为了笼络主角而对Bayek使出同样的招数吗？

盖乌斯·尤利乌斯·凯撒

著名的凯撒大帝，杰出的军事统帅和政治家，罗马帝国的奠基者，克里奥帕特拉七世的其中一个情人。和埃及艳后类似，他最后也是被刺杀而死。凯撒在公元前44年被以马可斯·布鲁图斯为首的反对派刺杀。凯撒大帝在这个系列中也算是常客，不过并不是在剧情里登场。在《刺客信条 兄弟会》的白金奖杯名称就是“凯撒大帝”，凯撒本人创造的编码方式“凯撒加密法”也多次在游戏里登场，玩家们熟悉的戴斯蒙之前的实验对象，后来在《刺客信条 启示录》里登场的克莱·卡奇马雷克就多次利用这个加密法给玩家留下信息。

虽然直到本作为止，凯撒在系列里都没怎么实际登场过。但把他暗杀掉的人之一——马可斯·布鲁图斯在系列里可以算是一个登场次数比较多却完全没有露过脸的角色，玩家可以多次在系列里以各种形式见过他的名字。考虑到凯撒在公元前44年被暗杀，在本作中应该会是中后期的其中一个重要剧情。顺便一提，虽然那时候还没有“圣殿骑士”的概念，但从当时刺客势力最后将其刺杀可以看出，凯撒应该是和刺客对立的，然而在游戏中我们却能看到主角和凯撒站在一起的身影……

在这里笔者顺便脑洞大开一下，既然都提到凯撒了，那么成功刺杀凯撒的刺客马可斯·布鲁图斯能登场想必也不是什么奇怪的事情吧，他好歹也是前作《刺客信条 枭雄》中的一个线索人物。按照游戏设定，在布鲁图斯死去后，其他刺客尝试利用带有治愈伤口功能的伊甸圣物“裹尸布”将其复活，但最终失败。“裹尸布”后来被《刺客信条 黑旗》的主角爱德华·肯威找到并将其藏在了伦敦塔内，并在《刺客信条 枭雄》中重新登场，有玩过前作的玩家想必对那位被弗莱姐弟插个十几刀都不死的最终BOSS印象深刻。



▲主角和凯撒站在一起看着燃烧中的亚历山大城，著名的亚历山大图书馆也是在此时被付之一炬。

其他登场角色



除了以上这些角色确定会在本作登场外，在预告片中我们还看到了克里奥帕特拉七世同父异母的弟弟托勒密十三世和主角的妻子 Aya。其中托勒密十三世和姐姐兼妻子的克里奥帕特拉七世之间的权力冲突看来会是本作剧情的另一个看点，当然，如果按照史实发展，这个角色的领便当速度比公元前 44 年就归西的凯撒还要快得多。另外在后埃及的故事中，凯撒和埃及艳后的儿子——托勒密十五世、其继父马克·安东尼（这个人的名字也在上文的介绍中屡次出现过）以及最后击败埃及艳后，将其逼上绝路的古罗马帝国皇帝——盖乌斯·屋大维，这几个人都扮演了极其重要的角色，他们又是否会在本作中登场亮相呢？



▲主角的妻子Aya，同时也是本作的可操作角色之一。

◀托勒密十三世在史实中在凯撒火烧亚历山大城时被杀，在本作里又能活多久呢（笑）。

重新回归的海战 全新加入的竞技场





海战在本作中重新回归，不过也不算是什么意料之外的事情，毕竟托勒密王朝本身，就是以克里奥帕特拉七世在亚克兴海战战败、色诱屋大维未遂后，最后利用毒蛇“自杀”为标志结束的。竞技场则早已在之前的 E3 上公布，从最新的预告片来看，和历史记载的一样，竞技场里玩家的对手不仅仅是人类，各种猛兽也将成为玩家的对手。另外在预告片中玩家还能看到战车竞速、主角单挑大象等的新画面，更是难得地出现了千军万马同屏厮杀的大型战场。虽然系列很久以来都给人一种“狂战士信条”的印象，但实际上自从《刺客信条Ⅲ》之后，大规模的战场描写就再也没有出现过。考虑到本作的战斗系统变化颇大，这种大型战场厮杀的体验会不会给玩家带来焕然一新的游戏体验呢？







リディー&スールのアトリエ ATELIER LYDIE&SOEUR ～不思議な絵画の錬金術士～

稳定保持每年一作的《工作室》系列”新作今年虽然公开的时间有点晚，但是总算没有让我们等待太久。这次的故事再次采用了两位女主角的形式，而且是孪生姐妹。如果按照以往“三部曲”的习惯，这次将会是“不可思议”系列的最后一作，所以打过前两作的粉丝是不容错过的。下面来看看本作第一批公开的内容吧。

文 宇宙人 美编 Juxi

莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士		Koei Tecmo（PS4 / PSV / NS）	
リディー＆スールのアトリエ ～不思议な绘画の炼金术士～		角色扮演	日版
2017年冬	本地1人	无对应周边	
售价为7300日元			





实现梦想的关键就在画中！

王国的首都里面有一家小小的炼金工作室，经营着这家工作室的是一对帮父亲干活的双胞胎姐妹，她们有一个梦想——

“总有一天，要经营一家全国第一的工作室！”

但是，这对姐妹还没成熟，而且现实开始慢慢偏离梦想让她们感到着急，但只能无计可施地过着日子。

直到某一天，两姐妹见到了一幅画。画里面有着梦一般不可思议的世界，从来没见过的材料像山一样堆在里面。

偶然发现的这幅“不可思议的绘画”，改变了两姐妹的命运。



文静的天然呆姐姐

莉蒂·玛莲

CV 長縄まりあ
年龄 14
职业 炼金术士
身高 150cm
画师 ゆーげん

经营着一家门可罗雀的炼金工作室的双胞胎姐姐，性格文静温柔而且喜欢帮助别人，也带有一点我行我素和天然呆。不是很擅长运动身体，很擅长学习，不过艺术的品味有点独特。



本作的主角是形影不离的两姐妹！

为了帮助身为炼金术士的父亲，莉蒂和苏尔两姐妹每天努力经营着自家的炼金工作室，目标是成为全国第一。但是找上门的工作几乎完全没有，每天都过着填不饱肚子的日子。





不可思议的绘画世界

某一天，两姐妹在工作室的地下找到了一幅不可思议的绘画，被这幅画吸引的她们发现不知不觉已经被吸入了画中的世界了。鲜花到处盛放，远处的天空中漂浮的奇妙的浮岛，宛如梦一般的世界，从里面似乎还能找到现实世界中没有的素材。





小恶魔系的捣蛋妹妹

苏尔·玛莲

CV 赤尾ひかる
年龄 14
职业 炼金术士
身高 149cm
画师 NOCO

双胞胎的妹妹，活泼而且喜欢恶作剧捣蛋的性格，虽然很有天赋但是几乎做任何事都很粗心。讨厌虫子，如果虫子掉到她肩膀上会引发大骚动。



探索绘画的世界实现梦想吧

在偶然发现的绘画世界中，两人能够探索采集，或者打败里面的怪物锻炼自己的战斗力，用取得的珍稀素材回来完成各种课题和委托，提升工作室在国内的评价“工作室等级”，一步一步地实现“国家第一炼金工作室”的目标。

“活性化道具”加入，进一步加强的调合系统


■将选择好的素材放进炼金釜之前，先放入活性化道具。

本作继续沿用了“不可思议”系列的拼图式调合系统，但是会向更直观更容易理解的方向调整。最大的变化就是加入了名为“活性化道具”的新素材，让调合增加惊喜和意外性。


▲放入活性化道具之后，原本空白的格子会增加很多各种颜色的特殊格子，让素材的效果发生变化。不同的活性化道具还能产生不同的效果。



“组队作战”&“战斗调合”系统

本作的战斗采用两名角色组成一个小队，以三组小队（6人）出战的形式。小队中的两名角色会分成前锋后卫，前锋由玩家直接下达指令和敌人对峙，而后卫会根据预设的条件自动协助前锋行动，通过这种方式轻松地实现各种连击行动。



这次战斗中也能进行调合

“战斗调合”系统加入，使得玩家可以在战斗中用身上的素材当场制作道具，让战斗方式变得更加丰富。

购入特典

随着本作的公开，“《工作室》系列”也迎来了20周年纪念，所以本作的同捆内容也相当丰富，首先本作的初回特典是系列起源的两部作品《玛丽的工作室》和《艾莉的工作室》两位女主角的服装DLC。而众多限定版里面，最夸张的要数售价接近4万日元的“工作室系列20周年GS最强联动套装”，这个就是真正考验大家真爱的时候了，包含以下内容：

- 游戏本体
- 初回特典DLC
- 《莉蒂与苏尔的工作室》画集
- 《莉蒂与苏尔的工作室》特别音乐CD 原声集+歌曲集
- B3布质海报
- 《莉蒂与苏尔的工作室》迷你明信片 3张
- 游戏内道具下载码
- 莉蒂和苏尔的水晶座
- 《莉蒂与苏尔的工作室》额外限定画集





《女神异闻录 3》的主人公，月光馆学园高中二年级学生。觉醒"人格面具"的心之力量后，加入了聚集着人格面具能力者的"特别课外活动部"，在每日午夜零点准时到访的"影时间"中，对抗名为"阴影"的神秘敌人。

在本作中，其标志性的头戴耳机等元素均得到了还原，配合着《女神异闻录 3》的经典曲目，展现出时尚帅气的舞蹈风格。

主人公

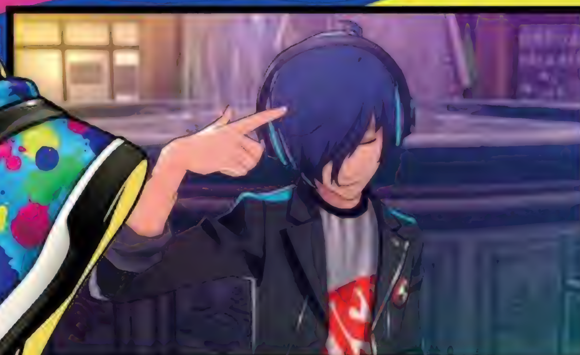
CV：石田彰

PERSONA3 DANCING MOON NIGHT

ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト

2006 年发售的《女神异闻录 3》，至今在许多玩家心中依然是无法取代的经典，在经过剧场版动画化及舞台剧化后，终于再次迎来了全新的游戏作品。主人公及"特别课外活动部"的其他成员们再次集结，于满月之夜，在熟悉的场景中起舞。

女神异闻录3 月夜热舞		PS4 PSV Atlus	
Persona3 Dancing Moon Night		音乐	日版
2018年春	本地1人	无对应周边	
售价未定			







确定收录曲目

从《女神异闻录 3》开始，游戏中的音乐部分完全由目黑将司主导，充满着流行感且个性十足的曲目成为了游戏的一大特色。本作中当这些音乐配合上精心设计的舞蹈动作后，将会带来不一样的新鲜感。

- 《Run My Dread》
- 《Mass Destruction》
- 《Heartful Cry》

Persona 5 Dancing Star Night

《女神异闻录 5》的主人公，秀尽学园高中二年级学生。被卷入某个事件后觉醒了“人格面具”的力量，并与拥有相同能力的伙伴们一起组成“心之怪盗团”，对内心腐化的成年人进行制裁。

本作中怪盗团一改以往低调隐匿的行事风格，全员将站到聚光灯下，在舞台上展现出华丽且充满爵士风格的舞姿。

主人公

CV：福山润

PERSONA5 DANCING STAR NIGHT

ペルソナ5 ダンシング・スターナイト

去年发售的《女神异闻录 5》可谓是近年来素质最为出众、人气最高的日式 RPG 之一，而这么快又能有相关的新作推出，对于粉丝们而言无疑是喜闻乐见的。心之怪盗团将站上涩谷的中央，以华丽的舞姿“偷”走你的心。

女神异闻录5 星夜热舞		PS4 PSV Atlus	
Persona5 Dancing Star Night		音乐	日版
2018年春	本地1人	无对应周边	
售价未定			





确定收录曲目

《女神异闻录 5》不仅启用了新的歌手 Lyn，目黑将司在作曲风格上也进行了大胆的尝试，很大程度上突破了以往给玩家们留下的固有印象。配合着“改心”的主题，呈现出更注重内心、更穿透灵魂的新鲜感。

而《星夜热舞》除了会收录原作中众多人气曲目外，还会追加新曲及 Remix 曲目，随着这些旋律起舞，将气氛推向最高潮。

- 《Wake Up, Get Up, Get Out There》
- 《Last Surprise》
- 《Life Will Change》



月夜降临，特别课外活动部再集结

伊织顺平

CV：鸟海浩辅

平日里举止轻浮，作为课外活动部里搞笑担当的顺平，就连舞蹈动作和风格上，也将他的个性展露无疑。







岳羽由加利

CV：丰口惠

活泼开朗的个性和出众的外表，让由加利在学校里拥有超高的人气。而在本作中，我们可以欣赏到她可爱的舞姿。





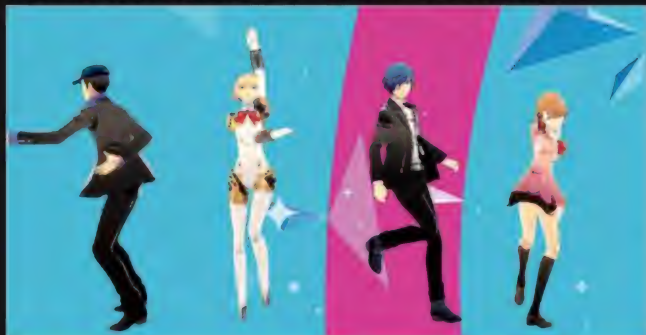
AEGIS

CV：坂本真绫

原本是作为对“阴影”兵器而被开发出来的机器人，如今也是拥有“人格面具”能力的特别课外活动部成员之一。不过相比其他人，果然AEGIS最擅长的还是机械舞吧。

《P3》角色模组高清化

在《女神异闻录3 月夜热舞》中，特别课外活动部成员们将首次迎来高清化的真实比例3D模组，也算是了却了老玩家们的一点小小心愿吧。那么接下来是不是又可以期待一下《P3》的重制版了呢？



新的剧情模式

与《女神异闻录4 午夜热舞》一样，玩家不仅能在两款新作中享受到音乐游戏的乐趣，故事模式也依然存在，并且会在表现形式上进行强化。无论是《P3D》还是《P5D》，全新的剧情与原作之间也会有一定的连结，而究竟处于哪个时间点，又会有怎么样的展开令人非常在意，不过目前只能期待后续更详细的情报了。



聚光灯下的怪盗团，用舞蹈偷走你的心

坂本龙司

CV：宫野真守

品行不端、言语粗俗的不良少年，不过重情重义，有着强烈的正义感。和本人的个性一样，龙司的舞蹈风格轻快奔放，街头感十足，微微透出点邪气的表情更是非常到位。







高卷杏

CV：水树奈奈

从国外回来的高卷杏有着出众的身材与容貌，同时也是杂志的模特。明快而充满自由感的舞蹈风格，与她天真烂漫的性格相得益彰。



新岛真

CV：佐藤利奈

在玩家中拥有着绝对人气的学生会会长，品行端正、对待任何事情都认真而严格。因此舞蹈动作也显得干脆利落，力度十足，同时又不失优雅。不过对于新岛真本人而言，在众人的目光下跳舞怎么想都是一大挑战吧。



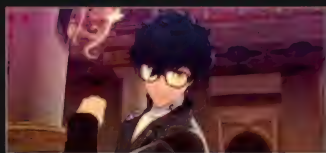
游戏系统延续

虽然目前并未公开音乐游戏部分的具体玩法，不过官方表示将会延续《女神异闻录 4 午夜热舞》的基本系统。这样一来，前作的老玩家们应该可以比较轻松地上手，当然也还是希望能够在这一基础上带来更多的新鲜感。



画面表现力进化

《P3D》与《P5D》同时对应 PSV 与 PS4 双平台，两部新作在画面表现力上将有进一步的强化，尤其在 PS4 平台上会体现得更加明显，对应 60 帧。



装扮及舞蹈强化

《P4D》中角色装扮种类与搭配的自由度偏低，两款新作将针对这一方面进行强化。另外在舞蹈动作的表现上，开发组也与负责动作采集的舞者进行密切的沟通，尽可能地从舞蹈风格与动作细节上，体现出不同角色的个性与特色。





2015 年推出的《数码宝贝物语 网络侦探》以出色的游戏素质得到了众多玩家的认可，厚道的剧情分量和种类丰富的数码宝贝，同时兼顾了冒险与培养的乐趣。时隔两年后，新作《数码宝贝物语 网络侦探 黑客追忆》，以全新的“黑客”视角，带领玩家体验相同世界观下的不同故事。本作也已经确定推出繁体中文版。

数码宝贝 网络侦探 黑客追忆		PS4 PSV BNEN	
デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー		角色扮演	中文版
2017年12月14日	本地1人，在线2人	无对应周边	
售价未定			

文 哪尼　美编 01

相同的时空背景下，不一样的黑客冒险

本作采用了与《数码宝贝物语 网络侦探》相同的世界观与舞台，时间上也有所重叠，不过将会通过全新主角的视角，描写发生在前作故事背后的剧情。游戏的主线、支线及任务等内容的分量，与《网络侦探》基本相同，而登场的数码宝贝种类增加到 320 种，迷宫地图也额外增加了 30 张。因此《黑客追忆》可以说是完完全全的新作，而非前作的资料片。


■新主角，登场！

▼《网络侦探》中的主角，也会与本作有所交集。





另外，为了照顾尚未体验过前作的玩家，《黑客追忆》中还将一并收录《网络侦探》的全部内容，因此只需要购入本作，即可体验到两部作品，更加全面地了解故事发展及游戏的世界观。

	黑客追忆	网络侦探
主线	共 18 章	共 20 章
任务	约 70 个，包含约 30 个关键任务、约 40 个自由任务	约 70 个，包含 32 个关键任务、约 39 个自由任务（含 DLC）
数码宝贝	约 320 种，在前作基础上追加 73 种（包含前作欧美版初回特典，且新的数码宝贝可以在本作中收录的《网络侦探》中进行培养。）	247 种（未包含欧美版初回特典）
地图	约 90 张，与前作共用 60 张，新增 30 张（共用地图的机关和数码宝贝类型进行了调整）	74 张（其中有 14 张为《网络侦探》专用地图）

现实与网络交汇，近未来的电脑世界

在近未来的东京，现实世界和电脑空间的边界已经逐渐变得模糊，借助于先进的视觉与触觉连接技术，人们几乎已经可以透过网络，在电脑空间 EDEN 中体验日常生活。





电脑空间中设有强大的安全防护机制，然而随着人们生活重心的严重倾斜，虚拟世界的犯罪率也在逐步攀升，其中最典型的案例便是黑客们利用特殊的病毒程序，在电脑空间中引发了重大的损害。

这些特殊的病毒程序具备自主思考能力，并在不同的环境中通过吸收各种各样的外界情报，最终进化为不



同的形态，能力各异。而它们被黑客们称为“数码宝贝”。

前作中玩家扮演的是独自调查电脑世界中异常事件的“网络侦探”，与不同的黑客团体们打交道。而在本作中，玩家自己就是黑客团体中的一员，穿梭于现实世界与电脑空间，在解决一个又一个委托任务的同时，推动故事的发展。





天泽庆介

为了找回自己所在之处，而踏入骇客世界的少年！

矿石兽

初始可选数码宝贝之一，由矿场中的矿石数据聚集缠绕而成，是拥有强大防御力的矿石型数码宝贝。个性开朗，总是元气满满地在系统内活蹦乱跳。必杀技“愤怒之石”，可以从头顶射出超硬度的矿石。

甲虫兽

初始可选数码宝贝之一，虽然拥有坚硬甲壳，但是攻击性极低的昆虫型数码宝贝。它的中肢和人类手掌一样灵活，可以轻松地抓取物品，必杀技“小型雷电”是用翅膀制造静电并发射。

比特兽

初始可选数码宝贝之一，四足行走的两栖类数码宝贝，平常个性温和，非常的老实。不过一旦被激怒的话，则会发动“电击霹雳”，从体内释放百万伏特以上的电流攻击敌人。

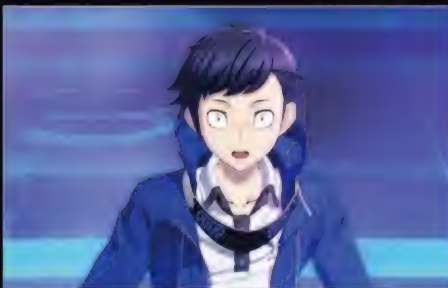
误打误撞成为黑客的主人公

本作的主人公，名字可自由更改。

作为进入电脑空间密钥的“EDEN 帐号”，同时也是每个用户自身的身份证明。而“天泽庆介”由于 EDEN 帐号被入侵，因而在毫不知情的情况下，背负了盗取账号的罪名。他没有任何证据能够证明清白，甚至失去了自己的归所。为了洗脱罪名，他独自一人闯入了黑客们聚集的场所。就在其被众多黑客们包围而陷入危机之际，同样前来调查“账号狩猎”的电脑空间故障处理机构——“蝴蝶”的队长向他伸出了援手。

庆介能够驾驭数码宝贝的能力引起了队长的注意，同时也担心作为一名新手的他，可能会在调查犯人的过程中遭遇危险，因此邀请庆介加入自己的团队。此后庆介便作为“蝴蝶”的一员，在四处奔波解决电脑空间中各种异常事件的同时，一边追查着陷害自己的幕后真凶。







残酷的黑客世界，揭秘电脑空间的阴暗面

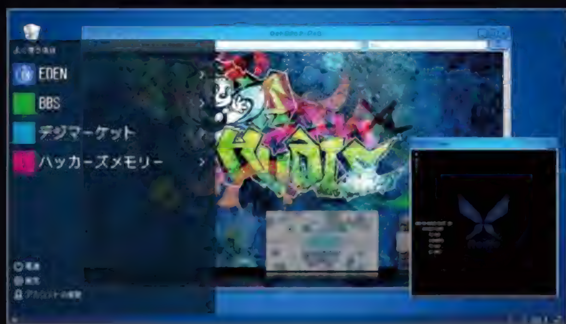
通过 BBS 接受委托

黑客团队亦有正邪之分，玩家成为“蝴蝶”的成员后，便将以正义黑客的身份前往各处解决电脑空间出现的异常。只要通过“网咖·蝴蝶”中的 PC 连接至非官方网站，便可以在其中的 BBS 版块中，接受来自四面八方的委托任务。





◀▼穿梭于现实与虚拟间进行探索与调查



◀▲在网咖的电脑上接受委托

确认任务详情后，玩家需要同时在现实世界的街道以及电脑空间的地图中进行调查、探索，并通过与其他黑客及数码宝贝们对战，从而完成委托，并推进故事的发展。

作为可以操控数码宝贝的黑客，玩家可以借助它们的能力，使用各式各样的“黑客技能”。这样便能够突破地图中的各种限制，或是得到有利的支援效果。当然，不同的技能需要队伍中带有相应的数码宝贝才行，因此若想成长为一名出色的黑客，那么尽可能培养和强化更多种类的数码宝贝，是必不可少的。



黑客间的对抗！领域争夺战

电脑空间中存在着众多黑客团队，他们在服务器上占据地盘，并在各处设置各自的团队标志，以此来彰显主权。若想扩张版图，那么需要将敌对团队的标志更换为自己的标志才行。而占据更多地盘所带来的好处便是，只要处于由自己团队所支配的区域，那么在战斗中就能够额外获得支援效果。


▲形形色色的黑客们

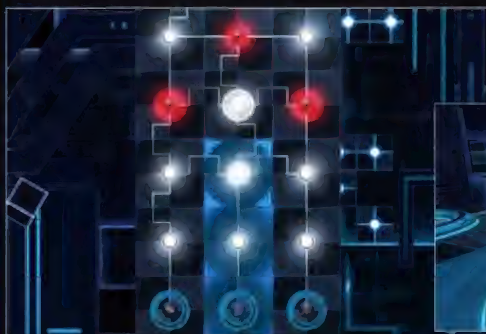

▲尽可能占据带有敌方标志的区域，将其变成我方的“蝴蝶”LOGO

领域争夺战更多的是依靠团队力量而非单打独斗，因此从 BBS 上接受“领域争夺任务”后，需要和同伴们一起进入迷宫进行“领域争夺战”，首先不断占领带有敌人标志的区域，最终打败敌方团队的队长。

策略与实力并重的“压制战”

在进行压制战时，将分为敌我两个团队，迷宫地图则会以类似于棋盘的形式进行展现。战斗开始时所有的节点均为“中立”状态，而只要有角色停在某一节点上，那么即视为占领，该节点会变化为角色所处团队的颜色（以红、蓝双色作为区分），团队也将获得一定的“占领点数”。此外占领敌方所拥有的节点，不仅颜色会发生变化，“占领点数”也会一并转移，最终率先取得一定点数的团队即可获得胜利。









当然，占领节点绝不会单纯只是“站上去”那么简单，当移动到敌方角色所处的节点时，便会进入特殊规则的对战。基本操作和普通战斗类似，不过先达到该节点的一方拥有进攻先手的优势，当两边队伍中的数码宝贝均进行过一次动作后，战斗结束。

战斗胜负会根据双方的剩余 HP 进行判定，若一回合战斗后双方均存活，那么进攻一方退回之前的节点。若其中一方的队伍全灭，那么那一方会强制回到开始的地点，不过 HP 和 SP 将全部复原。

相比一般的战斗，领域争夺战更加注重策略性，甚至有点战棋游戏的感觉。团队成员们此时便是一个“单位”，制定合理的战术才是取胜的关键——什么样的前进路线能让效率最大化，而哪些重要的节点需要安排队员进行防守来确保场面优势等等，都是值得玩家们去思考和把握的。这个全新的战斗形式相信也会给玩过前作的老玩家们带来不一样的新鲜感。

并肩作战，提升好感度

成功夺取区域后，一同参与战斗的同伴们的好感度也将随之提升。当好感度达到一定程度后，将触发特殊的对话，或者是能够取得特殊道具的事件。



20 周年纪念——兹巴兽登场

今年正值液晶玩具“数码宝贝”发售 20 周年，作为 20 周年纪念的数码宝贝“兹巴兽”也会在本作中登场，并且可以进行培养，请努力让它成长为究极体——杜兰达兽。


▲兹巴兽


▲究极体——杜兰达兽

黑客团队——蝴蝶

在电脑空间中专门解决各种麻烦事的黑客团队，这便是"蝴蝶"。现实中的据点位于池袋的"网咖·蝴蝶"，并通过自己架设的网站接受用户在BBS上发布的委托，也以此来提高自身的黑客水平。





◀▲表面上是普通的网咖，实际上暗藏玄机



"蝴蝶"的领导者 原本是传说中黑客团队"裘德"的NO.2，也是被称为"传奇黑客"的高手。和目前顶尖的黑客团队"扎克森"有着密切的关系 不同的势力都要对其另眼相待。不过因为"裘德"的解散，他至今仍与真田新有着解不开的心结。

之所以成为黑客并承接各种麻烦的委托，最主要的目的是为了赚取帮助妹妹进行治疗的费用。在一次任务中无意间遇到了卷入其中的主人公，并让他以实习黑客的身份加入"蝴蝶"，同时也积极地帮助他追查盗走账号的犯人。





矿石兽

御岛龙司的搭档，龙人系改造型数码宝贝。由于周身覆盖着特殊装甲，因此无论面对何种攻击，都可以轻松抵挡。而除了出众的防御力外，装甲还具备提升攻击力的效果，必杀技为消除空间的"删除之爪"。



"蝴蝶"的副队长，不仅是很会照顾他人的大哥哥，也是负责活跃气氛的搞笑担当。作为黑客而言是经验丰富的老手，擅长使用自己编写的程序进行情报收集，虽然也可以驾驭数码宝贝，不过一般负责支援或是情报战。

亲切随和的个性帮助他建立起了广阔的人脉，对于一个需要从不同渠道承接任务的团队而言，如此八面玲珑的角色绝对是不可或缺的。





甲龙兽

今井千岁的搭档，全身都覆盖着硬化表皮的凯龙型数码宝贝，背部形成的坚硬突起物，使攻击力与破坏力得到强化。由于是食草系的数码宝贝，因此并不凶猛，但个性勇敢 不会胆小退缩。必杀技是从高空从天而降，将敌人踩碎的"百万吨重压"。







“蝴蝶”的成员之一，在多年前的交通事故中失去了双亲，现在与哥哥一同生活。由于非常的怕生，因此总是躲在团队据点——“网咖·蝴蝶”的VIP室里，因此那里也被称作“艾丽卡的房间”。

由于那场交通事故导致艾丽卡头部受伤，大脑机能也因此受损，因此必须将大脑与EDEN网络中的特殊服务器相连接，以此来分担处理机能，减轻身体负担。也正因如此，她获得了天才般的黑客能力。

虫虫兽

从数码世界误打误撞闯入电脑空间的虫虫兽，在EDEN最下层无意间触怒了其他数码宝贝，在逃亡途中被艾丽卡等人所救。之后对照顾和治疗自己的艾丽卡产生好感，并成为了她的搭档。

在相处的过程中，它们都在潜移默化地改变着对方。虫虫兽告诉艾丽卡数码世界的存在，这使得长年封闭自己的艾丽卡开始对外面的世界产生了憧憬。虫虫兽虽然胆小但好奇心旺盛，不过由于笨手笨脚，常常会惹出不少麻烦。一开始的言行如幼儿一般，不过在与艾丽卡共享记忆后，说话方式也受到了艾丽卡的影响。

黑客团队——扎克森

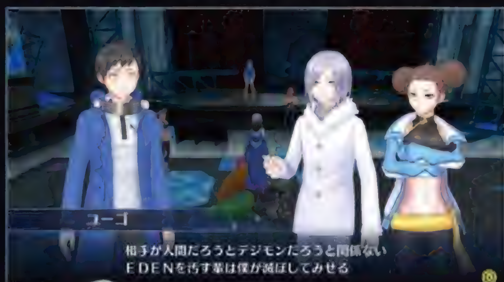


YUGO

电脑空间中庞大黑客团队的领袖

黑客团队“扎克森”的领导者，在前作《网络侦探》中也有非常重要的戏份。

关于他本人有着各式各样的传说，而扎克森目前也将众多黑客团队纳入麾下，YUGO则以其出众的领袖魅力统领着他们。当然，由于团队规模的不断扩大，内部斗争逐步显现并激化。不少黑客们开始肆意妄为，这使得扎克森呈现出不稳定的状态。



虽然YUGO本人希望维持电脑空间的秩序，并试图控制那些行为失当的黑客们，但事情的发展已经开始变得难以掌控了。



无限龙兽

“YUGO”的搭挡数码宝贝，全身由100%的金属所构成，虽然具备远高于其他数码宝贝的强大力量，以及拥有无可比拟处理能力的最强大脑，但其本身并没有自我意识。当然，机械感十足的外观足以令人畏惧，也象征着“扎克森”的威严。



菲

“扎克森”的凶暴女干部！





电脑空间最大的黑客团队——“扎克森”的女干部，崇尚暴力，为了达到自己的目的可以不择手段，对于胆敢阻拦自己的对手更是毫不留情，是个以伤害他人为乐的虐待狂。她与搭档虎蜂兽一起，将凶暴的性格展露无疑。

虽然有着谁也无法阻止的病态个性，但对于“扎克森”的队长YUGO却忠贞不二。而她也借“蝴蝶”之手，铲除了许多“扎克森”的敌对黑客。

熟悉的角色们再登场



《网络侦探》中就已登场的红发少女，在本作中由于目睹了被邪恶黑客所利用的数码宝贝，因此成立了守护数码宝贝的组织“反叛”，并担任队长。在主角成长为一名优秀的黑客后突然出现，希望能够携手拯救数码宝贝们。

诺琪亚拥有强烈的正义感，但有时候想法却比较单纯幼稚，讨厌自己认为不正确的事物，甚至会毫不掩饰地说出“依靠数码宝贝来拯救世界”此类言辞。虽说言语间给人的感觉有些轻佻随意，不过实际个性非常纯真。







亚古兽 & 加布兽

从数码世界不小心进入电脑空间的亚古兽和加布兽，在EDEN中徘徊时与诺琪亚相遇。在它们被不怀好意的黑客们围堵时，诺琪亚向它们伸出了援手，因此得救后便自愿成为诺琪亚的搭档，与她共同行动。

在冒险中诺琪亚与它们建立起了强烈的羁绊，从而唤醒了隐藏在它们体内的强大的力量。而亚古兽与加布兽似乎是出于某种目的来到现实世界中，但目前记忆却暧昧不清。

真田新

传说中的黑客集团“裘德”的原领袖

传说中的黑客集团“裘德”，在电脑空间中可谓无人不晓，而真田新曾经便是这个团队的领袖，在《网络侦探》中也是非常重要的角色之一。其拥有远超常人的黑客技术，对于数码世界的认知与理解力同样令人望尘莫及。行事风格沉着冷静，虽然时常会摆出大人般的态度，但其实内心非常的孩子气，熟悉他的人偶尔会笑称其是“中二病”。

在“裘德”解散后，真田新曾经一度淡出黑客世界，但却由于某个事件，又重新回到了电脑空间中，也因此与曾经的伙伴御岛龙司再会。他必须以一名黑客的身份，去面对两人过去所产生的心结。









黄金眼 GOLDEN EYE

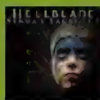
■COS角色 Hollywood ■出自《混沌特工》
■Coser 稀饭 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

狱刃 塞娜的献祭
Hellblade: Senua's Sacrifice



下载

PS4

[22]

■Ninja Theory ■动作冒险
■2017年8月8日 ■中文版

游戏简介：本作讲述了在维京时代，一名失去了爱人心灵受到严重创伤的凯尔特女战士，独自一人前往北欧冥界，只为见自己爱人灵魂的故事。玩家不仅要解开一个个复杂的谜题，也要与内心的恐惧作斗争。精美的画面以及独特的叙事手法为本作的特点。

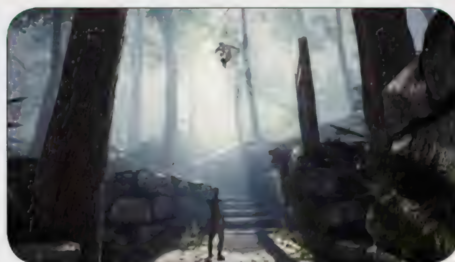
·恐怖惊悚 ·动脑解谜 ·风格怪异

优点：巧妙的谜题设计 / 手感不错的战斗 / 3A 级别的画质

缺点：画风偏向折磨身心 / 战斗解谜比例不均



作为开发过不少优异作品的 Ninja Theory，这次自主发行的《狱刃》以独立游戏的价格，做出了 3A 级别的品质，成功挖掘出了虚幻引擎 4 强大的实力，无论场景还是人物都表现得相当精美，但受人力财力的限制，整体还有很大的提升空间。**本作的解谜巧妙新颖，但变化较少重复度较高；本作战斗手感极佳，越肩视角丝毫没有影响到战斗的体验，但整体来看系统还是有些单调，缺乏深度。**至于本作怪异的表现手法，比如 AMSR 般的立体音效、喋喋不休的旁白语音就见仁见智了。



▲虚幻引擎 4 带来的惊人画面。



出色的游戏画面搭配上颇具深度的游戏剧情，很难想象这是一款独立游戏。无 UI 的设计、旁白的描述、立体音效的使用都让玩家能更专心地投入到游戏之中。但也许正由于是一款拥有独立精神的独立游戏，诸如繁杂的解密、旁白的堆砌、剧情的晦涩对普通玩家来说都不够友好，但也算是自成一派。



本作可能会让那些追求爽快战斗和火爆动作演出的玩家们失望，但如果沉浸于故事中则会带来一段难忘的体验。游戏拥有不俗的画面表现和稳定的帧数，细腻的角色神情搭配上深沉的旁白，为这款作品带来了前所未有的代入感。然而缺乏游戏提示、容易引起不适感的桥段等限制了本作的受众。

VG评论 COMMENTS

originhuman 评《狱刃 塞娜的献祭》
作为独立游戏，确实做出了 3A 范。但是主流 3A 游戏，玩家不可能见到从头到尾都浸没在压抑、痛苦、黑暗和绝望里的作品，而本作由于属于独立游戏，在这方面就没有设限。

纳兰丨紫月 评《狱刃 塞娜的献祭》
本作是我目前玩过的游戏里在音效上做得最好的，戴上耳机使用立体音效后可以带来非常舒服，甚至有类似 ASMR 的感觉。

点心世界
スナックワールド トレジャラーズ



3DS

[20]

■Level-5 ■动作角色扮演
■2017年8月10日 ■日版

游戏简介：本作是 Level-5 继《妖怪手表》、《闪电十一人》和《纸箱战记》后第四款跨媒体的作品。在“某个时代的某个大陆”，因拒绝了离开村子的要求，为了建设“大规模娱乐设施”的集团将主角所在的村子毁灭。失去一切的主角带着悲伤踏上了复仇之旅。

·多人联机 ·酣畅爽快

优点：精心设计的 BOSS 战 / 恰当好处的 BGM / 反复游玩要素众多

缺点：游戏模式单调 / 迷宫探索缺乏新意



这是一款以任务为驱动的迷宫探索类游戏，可供玩家“刷刷刷”的要素非常多，且在本作之中能看到 Level-5 其他游戏的影子。本作并没有提供大地图，**游戏最核心的玩法便是接任务并进入迷宫中进行探索或者讨伐，玩法的单一使得本作虽然耐刷但并不耐玩。**虽然俯视角的迷宫探索并不新鲜，但部分第三人称的 BOSS 战依然可圈可点，只是 BOSS 相关装备的掉落还是不够友好。与其他玩家联机探索迷宫能使战斗轻松不少，算是乏味的迷宫探索中为数不多的调味剂。



▲不同于迷宫探索时的俯视角，第三人称视角更能表现出BOSS战的激烈。



二头人的人物模型搭配上卡通风格的 UI 设计，本作的游戏画面同样具有 Level-5 的风格，但与该社其他 3DS 上的游戏相比还是不够精致。本作的 BGM 恰到好处，虽谈不上让人印象深刻，但也算是具有自身特色。游戏的帧数相对 Level-5 同类型的作品来说比较稳定，即便是老版 3DS 也能比较流畅地在迷宫中进行战斗。



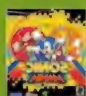
本作的可玩要素比较丰富，值得此前没有接触过《幻想生活》和《妖怪手表破坏者》的玩家一试，反之则可能会略感失望，因为在风格上，本作实在是很像两者之间的糅合。尽管可刷点比较多，但其飘忽的掉率与武器难以升至满级等方面，都对只想轻松游戏或者来自“非洲”的朋友不太友好。

VG评论 COMMENTS

Zardmax 评《点心世界》
日本公司开发的有浓重的欧美风格的游戏。

Karcher+ 评《点心世界》
本作人物嘴部的描写都非常的有定格感……

索尼克 狂热
Sonic Mania



NS/PS4/XOne

[24]

■SEGA ■平台动作
■2017年8月15日 ■美版

游戏简介：《索尼克 狂热》是世嘉为庆祝系列25周年所推出的作品，本作在保持16-bit画风的基础上增强了画质以及帧数，保留了系列经典的关卡和玩法，不仅如此，新增的关卡也十分有趣。相信这部“从原点出发”的作品能够让玩家再次领略到索尼克的独特魅力。

·经典再续 ·硬派核心 ·像素怀旧

优点：精致的复古画风 / 出色的地图设计 / 新老元素完美结合
缺点：新人上手难度高



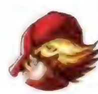
北山杉：虽然没有什么太大的革新，不过本作很好地继承了“《索尼克》系列”的关卡设计和特点，一些经典关卡的出现配上16-bit的画风更是让老玩家们感受到了满满的情怀。此外，无论是在保持复古画风的基础上提升的画质和细节，还是全新制作的关卡和道具，本作都能在不经意间带给玩家焕然一新的感觉。但要注意的是，作为一个严重依赖“背板”的游戏，此前从未接触过相关作品的玩家还是需要花费一番功夫才能流畅地进行游戏。



▲反派依然是我们所熟悉的“蛋头博士”



虽然披着情怀的外衣，但**本作绝非是完全照搬的重制作品，即便是老关卡也加入了不少新路线和新机关，甚至部分关卡被重新制作。**除了关卡外，关底的不少BOSS也进行了改变。另外，在《索尼克3》中有出现过的水防护罩、火防护罩、电气防护罩在本作中再次登场，为游戏增添了不少新玩法。



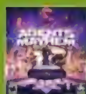
本作的画面虽然复古，但所有点阵图都进行了重新的制作，而画面比例从4:3变为了16:9后使得前方的道路更容易被掌握。游戏增加了全新的落地冲刺，在部分关卡中还提供了让2P操作塔尔斯的协力模式，甚至还有双人分屏比拼速度的对战模式。对于老玩家来说确实是让人“狂热”的一款作品。

VG评论 COMMENTS

jojo 椰 评《索尼克 狂热》
爽，重制的老关卡非常多。感觉年底的《索尼克 力量》不会比这个好玩。

志明君 评《索尼克 狂热》
说好的不买，但俄区eShop不到80元人民币的价格真是让我没想到。

混沌特工
Agents of Mayhem



PS4/XOne

[22]

■Deep Silver ■动作射击
■2017年8月15日 ■港版

游戏简介：由“《黑道圣徒》系列”开发商Volition推出的这款作品，讲述了（貌似是）正义一方的特工组织“混沌”和（绝对是）邪恶一方的“军团”在未来版的首尔中展开的斗争。玩家能够从十二位特工中选择三位组队，在城市中进行探索和战斗。

·枪战射击 ·酣畅爽快 ·节操丧失

优点：[illegible] / 特工们个性独特 / 射击判定宽松爽快
缺点：游戏内容重复度高 / 时有丢帧拖慢 / 开放世界缺乏亮点



要不是我那么喜欢“《黑道圣徒》系列”，这款作品可能还要再扣一分，毕竟其内容整体的重复度之高实在是让人难以吐槽，整个未来的首尔在场景精细度上没下什么功夫，反倒是放了一堆秘密基地入口，然后里面都是各种素材重复利用拼凑出来的场景，登场敌人组合和场景设置也不怎么走心，甚至让人觉得除了主线的那么几场BOSS其他内容都是翻来倒去的那一套。**但在各种少儿不宜笑话/恶搞的运用和对角色的塑造上，本作仍然有着亮点，只可惜仍是瑜不掩瑕啊！**



▲印度籍特工拉玛的弓箭判定宽松，打头威力惊人，比某位随缘箭中二弓手不知高到哪里去了。



作为“《黑道圣徒》系列”的延伸作品，本作沿袭了一贯的画面风格和恶搞精神。游戏中泛滥着射爆和粗口，且拥有众多外形亮眼却欠琢磨的角色。三人一组的角色搭配着多样的玩法，但在高难度下的实用组合相当受限。主线流程内容过短且缺乏设计，使得整体游戏内容的重复感更高。

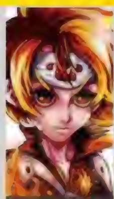


作为继承了“《黑道圣徒》系列”精神的新作，本作不但完美继承了前者的精髓，甚至连缺点也一并照搬。多达12名角色的设定能极大地丰富玩家的选择，配合不同的技能可以搭配出多种玩法，但本作的手感非常一般。虽然BOSS设计算是一个亮点，但流程却非常单一，长时间游玩难免会感到无聊。

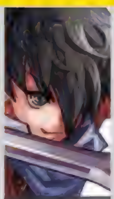
STEAM评论 COMMENTS

TAKA 桑 评《混沌特工》
熟悉的驾驶手感，充满恶搞要素的剧情，脏话连篇的角色，还有那熟悉的紫色标志，这不是《混沌特工》，这是《黑道圣徒 首尔之战》！

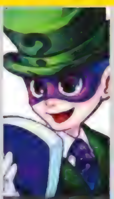
EricWU | RUC 评《混沌特工》
虽然本作在人物造型和玩法等很多地方都能看到《黑道圣徒》的影子，但说实话这部作品从剧情、恶搞的好笑程度、开放城市互动程度等角度来看都比《黑道圣徒》差了个档次。



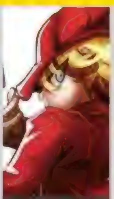
余烬 并不反感“刷刷刷”的RPG玩家。



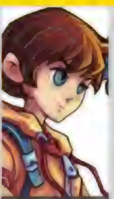
三味线 终于在夜晚倒在了某个迷宫刷点上的迷之玩家



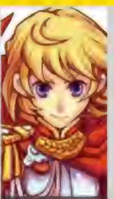
稀饭 没节操题材游戏爱好者和黄色笑话死忠。



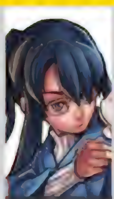
昴星团 喜爱武侠题材与动作游戏，受苦游戏爱好者。



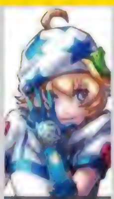
梦叶 对多种类型的游戏均感兴趣的杂食型玩家。



紗迦 《神秘海域》系列死忠，认为本作STAFF是历代最佳。



三日月 一直觉得克罗伊才是真正的女主角的系列死忠粉。



六等星 动作游戏一个都不落下，哪怕不好玩也会玩的玩家。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分的游戏为“**热血推荐**”

隐龙传:影踪

隐龙传:影踪



PS4

[18]

■上海星游纪　■动作
■2017年8月18日　■中文版

游戏简介：《隐龙传: 影踪》是在国行 PS4 平台上首款发售了实体版的国产游戏。游戏使用了虚幻引擎 4 进行制作，还有即时演算的过场动画和全程语音，力求带给玩家爽快的武侠动作体验。

·酣畅爽快　·硬派核心　·抖M专属

优点：
- 操作简单易上手
- 打击感强烈
- 连招自由度高

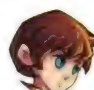
缺点：
- 难度曲线不合理
- 实用招式单一
- 剧情单调无味



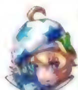
本作最大的败笔就是难度曲线设置不合理，游戏难度从第三章开始急剧上升，与曾放出过 DEMO 的前两章相比简直是两个游戏。除了关卡机关难度大幅增加外，霸体状态也逐渐成为了杂兵的标配，使得玩家基本没办法完整打完一套连招，换一个角度说，**后期敌人的普遍霸体是造成低分评价的罪魁祸首**，最终 BOSS 无法破解的霸体 + 自动格挡更是让人感到崩溃。“影袭（一闪系统）”似乎只能对敌人的少数攻击有效，判定也十分奇怪，很影响战斗的节奏感。



▲虽然可动单位的建模有待提高，但关卡静态背景的建模却非常细致。



游戏中后期的关卡设计给人一种“为难而难”的感觉。一周目在更新 1.03 版本后变为最低难度，取消了很多杂兵被打中突然无敌 / 霸体反击的特性。然而这些特性在二周目的普通难度回归，砍两刀就会无敌反击的喽啰比比皆是，比只会霸体反击的精英兵还要厉害。也只能希望未来会有更多调整。



相对传统武侠游戏，该作融合中国风的方式更为新颖，不易造成审美疲劳，但剧情的表现未免有些薄弱。战斗部分连招设计丰富，但手感僵硬，很多细节部分还有待改善，本作的整体表现不如人意。好在开发组虚心接受了玩家反馈，并正在努力修正，期待后续更新后本作能有更好的表现。

神秘海域 失落的遗产

UNCHARTED: The Lost Legacy



PS4

[26]

■SIE　■动作冒险
■2017年8月22日　■中文版

游戏简介：告别了德雷克一家，两位女士成为新冒险的主角。故事发生在印度，克罗伊和娜蒂恩为了共同目标走到了一起，她们除了要面对隐藏于大自然和遗迹中的种种挑战，还得对付一支拥有强大火力的叛乱军队。

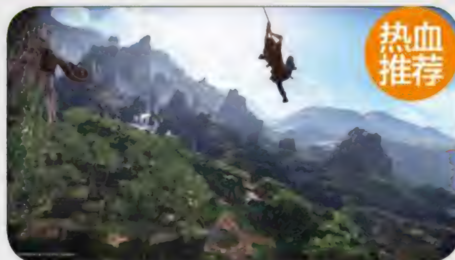
·多人联机　·视觉系　·枪战射击

优点：
- 画面演出无可挑剔
- 游戏流程令人难忘
- 主角间的互动有趣

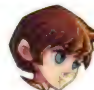
缺点：
- 单机重复游戏性低
- 玩法上没有大突破



虽然流程偏短，但考虑到游戏的价格，倒也无可厚非。即便还是熟悉的套路，但主角换人后还是有足够的新鲜感。两位女士之间的互动十分有趣，也让老玩家有眼前一亮的感受。流程中最大的亮点当属开放世界玩法的第 4 章，比起 4 代的马达加斯加来内容丰富了不少。不过总体来说还是只能算是点缀，并不能让游戏整体得到升华。**当然对于系列老玩家而言，出色的画面和演出就已经值回票价，部分环节比起 4 代甚至还有提高。**喜欢 4 代联机模式的玩家更加不能错过。



▲美妙的印度风光是本作的最大卖点。



本作的流程可谓集系列精华，众多经典桥段接连不断，壮丽的大场景比比皆是。并且相较于这些已经被制作组熟练运用的内容，本次过场中角色们的演出又再次提升了一个档次，细腻的表情动作让人仿佛在欣赏真人演员的老练演技一般，这也进一步丰富了老角色们的个人形象。



和本篇相比，本作最大的缺点是，无论玩法还是流程上都没给玩家带来太大的惊喜。但更短的流程换来的是更紧凑的节奏，流程中很少出现大段大段的攀爬，游戏节奏令人满意。其中几场战斗，包括最终战都能给玩家留下深刻的印象。画面则一如既往的好，细节描写也令人满意。



《神秘海域》的最新作再度来袭，但这一次我们的主人公不再是内森·德雷克。《神秘海域 失落的遗产》的故事发生在《神秘海域 4 盗贼末路》之后，本作会讲述克罗伊和娜蒂恩为了寻找失落的象鼻神之牙，在印度进行的一段冒险。目前有 61 位玩家在游戏时光网站对本作进行了评分，平均分为 9.4。

VG评游戏

sona_yjh
六个多小时通关，我感叹于顽皮狗仅 1 年时间就能再次拿出这种规模的作品，并且水平相比《神秘海域 4》还有提升。

伊藤千佳
虽然关卡有重复的地方，虽然是不到七个小时就能结束的剧情，但我就是觉得本作很好。

添添
短小精悍，本作省去了寻宝的铺垫直奔主题，情感共鸣接近于 2 代，解谜水平也有所回升，后期的节奏更是快感十足。娜蒂恩是不亚于德雷克的存在，甚至有的地方过之而无不及。

THX
流程不短，集大成作品，有几个场景比《神秘海域 4》还震撼。

北方约伊兹之狼
真的很棒！角色塑造十分丰满！玩完被克罗伊圈粉，突然觉得德雷克可以安心退休了。



隐龙传 影踪

《隐龙传：影踪》是国行 PS4 第一个发售实体版的国产游戏，以虚幻 4 引擎制作，剧情带有全程语音，但目前只在国行上架。这次就给大家带来本作的系统介绍与 BOSS 攻略，废话不多说，就让我们开始吧。

对应游戏版本：1.03　　通关时间：约 5 ~ 6 小时

PS4		
隐龙传：影踪		**美格方互动**
隐龙传：影踪		动作 / 中文版
2017 年 8 月 18 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 98 人民币		

系统简介

操作方式



游戏画面



①血槽　④回复药　⑦被击敌人血槽
②轻功槽　⑤魂石数量　⑧连击数
③技能槽　⑥技能

©MegaFun Games Ltd.

连招系统

游戏的连招部分非常随意，都可以用闪避动作取消当前行动并继续连段，而且轻功槽回复速度很快，如果没有任何阻碍，那么可以直接把一名无霸体的敌人连死。另外，连击数越高，角色技能槽的积累速度就越快。

菜单介绍

人物



该选项只有在继续游戏的菜单才有，可查看角色的能力、装备、心法和药品数量，还能自由选择角色的服装。服装只随着流程的推进解锁。

药品

关卡菜单独有的选项，能在这里花费魂石购买回复血量的三花凝神丸，但随着购买次数的增加，药品的购买价格也会提升。



连招



角色的招式包含玄剑流与隐刀流两个流派，点开即可查看操作方法，连招的轻对应以□键起手的连招，重则对应△起手。连招后期的招式需要消耗击杀敌人获得的魂石来解锁升级，大部分还带有特殊效果，也需要消耗魂石解锁。

心法

心法是增加角色能力值的重要系统，游戏目前共有 7 种心法，除了初始的布泉心法和不动功外，其余心法均需要在关卡的宝箱内集齐残卷才能使用。心法均能消耗魂石提升等级，提升并装备之后会增加角色的各种能力值，满级之后还能消耗更多魂石将其突破，获得特殊能力。心法只能装备一个，得到第一个心法后记得手动装备，要不然就不会发挥作用。



技能

技能分为玄剑技能和隐刀技能两种，除了初始习得的三个技能和暴走外，剩余的均要用魂石解锁。使用技能需要消耗一定量的技能槽，可以在该界面查看。角色最多只能装备三个技能，三个技能以三角形的形式显示在屏幕左下方，其中消耗 5 格技能槽的五行归元、暴走和隐·千手只能安装在三角形的顶部，其余两个位置则用于放置其他普通技能。



武器

武器分为剑和飞刀两种。角色一开始只有一把锈铁剑，第一把飞刀在第二章解锁飞刀流派后获得。除了力钧剑、隐龙剑外，其他武器都藏在关卡的宝箱内。部分武器有特殊能力，可根据关卡状况选择适合的武器进行攻略。二周目开始可获得名字带（魂）的武器，这些武器对多周目敌人的伤害较高，一周目获得的武器哪怕面板够高，但实际伤害仍旧不如（魂）武器。



收藏品



收藏品中含有很多主线剧情未触及的细节，收集它们除了能推敲剧情和获得魂石外，没有其他作用。

难度 & 多周目

游戏一周目固定为简单难度，通关一周目后，可以通过继续游戏菜单中的“选择难度”一项开始二周目，二周目的难度固定为普通，开始后选择关卡里已开启的选项都会消失。二周目有全新的装备和心法，但难度比一周目更高。同理，三周目的难度可从普通和困难之间选择，但没有新武器。



全BOSS攻略

幻

●打法概述

游戏的第一个BOSS，往后以精英兵的身分在少数地点登场，强度也高于其他精英兵。第一场战斗的幻比较简单，前期连段时看到其发动霸体就往他身后闪避，等他连段打完再展开反击。BOSS的血量被削减一部分后会原地发动暴走，此时是输出的好机会。暴走之后BOSS会使用突刺和来回突刺，来回突刺只有最后一下有判定，在他使用这招后跳到空中即可回避。





白鬼

●打法概述

第一章的BOSS，剧情上是必输剧情，但有强行打败他的相关奖杯（打败后剧情不变），这里就说明一下打败他的方法。白鬼的攻击其实只要躲到他身后就可以避开，他的招式都大开大合很容易判断，难就难在其血量极厚，前期对战必定是个消耗战，容错率较低，建议拿到后期强力的武器后再来。打白鬼主要依赖地面轻攻击派生"流云"，前期可以集中把这招解锁并开启它的"破定"能力，这样就可以打断敌人的霸体，对BOSS和杂兵都十分有用。有了这招之后只需要不断地对BOSS使出这招蹭伤害即可，看到他准备出招就闪避到身后，如此反复。

刺蜂

●打法概述

第二章的BOSS，与其战斗的场地两侧均有钩爪装置，爬到上面就能无视BOSS的所有攻击。BOSS一般会与主角保持一段距离然后丢一发飞镖，丢飞镖的准备时间很久，只要跳起就能避开，听到她发出"哼哼哼"的声音就可以上前进攻打断这招。BOSS被连段打出霸体后，必定会后跳对主角的所在位置丢出三枚飞镖，看准时机用闪避即可，如果在这之后BOSS继续被连 那么有几率再用一次这招（血量较多时几率大）或蹲下对主角使出前冲攻击（血量较少时几率大），后者的发动速度较快，血少时使出这招后还会使用三连击，要及时闪到其身后回避。BOSS血量被削减四分之一后，被攻击时有可能会闪到主角身后，血量在一半以下还会使用爆炸镖，使出爆炸镖的时候玩家的视角会改变，要立即跑到场地两侧用钩爪爬上平台回避。



战斗前期可以拉远距离丢飞镖赖她，直到她触发瞬身闪避再正面刚，后面基本就是砍出霸体－闪避循环的节奏，熟悉了BOSS的闪避机制后就不难打了。



将军傀儡

●打法概述

第三章第一段的BOSS，动作虽然慢但攻击力高，击打地面还会飞出有攻击判定的石块。虽然它看似威武，但其实是本作最容易的BOSS，用轻攻击的流云－闪避取消－流云的循环打法就能活活将其赖死。

毁灭者零式

●打法概述



第三章的最终BOSS，打起来十分麻烦，建议刷够充足的回复药、把常用招式的霸体强化开启，并在本关拿到千机剑再来挑战。给予BOSS伤害有两种方法，第一个是打倒场地里的切割者傀儡，在其自爆前按○将其丢向BOSS的核心引爆，第二种则是在BOSS吐火的时候攻击其双手让其失衡，然后再攻击核心。前者虽然快捷，但一出手就无法改变弹道，也就是说要保证BOSS姿势不变的情况下再丢出去，另外BOSS经常用手捶地和横扫，这会一举清理场地内的所有切割者傀儡，打断玩家的战斗节奏，所以这里建议使用能对傀儡造成额外伤害的千机剑，这样可以提升破坏傀儡的效率。如果BOSS频繁破坏场地内的傀儡，那就老老实实等它喷火再打核心。BOSS血量较低的时候还会使用在全场撒下零件的大招，只要保持角色在空中即可回避，这里建议先学会空中轻攻击“破风”，在空中使出这招让自己滞空时间大幅增加。对于空中的飞行傀儡，由于它们造成的伤害较低，这里不建议刻意去回避，因为这样反而有可能撞上BOSS的攻击，给自己带来更大的威胁，不如嗑药死顶。

二师兄

●打法概述

第四章第二段的BOSS，大多招式与主人公类似，都是属于躲不了一招就要吃一套的类型，不过好在其攻击的前摇较长，看准时机跑看就好。普通攻击能够对BOSS造成硬直，但他被连段10次就会展开霸体并反击，摸清楚这个机制就能轻易无伤干掉他。先拉远距离丢飞镖，连击数到达10的时候BOSS就会冲到主角面前用意剑（主角地面重攻击派生的最后一招，准备时间很长很好躲），这时我们在他准备攻击时闪避跑到地图另一侧继续丢飞镖，如此反复即可无伤将其赖死。BOSS的血量被削减一半的时候会开启狂暴状态，会追加全身爆气并跑到中间用大招，大招带有吸附效果，攻击场地两侧的大钟即可打断，同时BOSS陷入较长时间的硬直状态，可以轻易连两套攻击，打完之后继续重复之前的飞镖流即可。



影矛

●打法概述

第四章第三段的BOSS，霸体常驻的人型敌人。BOSS的攻击间隔很长，攻击前都会先变成幻影再出招，看到他变成幻影就做好回避准备吧。若其在原地变成幻影，那么有两种情况，一种是闪身到主角上方偷袭，另一种则是闪到主角背后较远的地方使出长距离突刺，看准他攻击的瞬间闪避即可轻松回避。BOSS威胁最大的招式就是闪到场景里侧丢出武器，这招有追踪效果，只能用闪避动作躲开，而且判定要求非常严格，少有差池就会中招，需要多加练习。BOSS在血量低于一半时会释放阻碍视线的烟雾和大招。其大招就是先分身（此时视角会改变）到场地中间猴戏一把（没有攻击判定），然后对玩家重复一次带攻击判定的猴戏，只要被打中一招就会吃一套，可以记住他的猴戏找空隙避开，也可以找出分身中没有带光的本体，用钩爪拽下来，实在无力就开霸体技能跑掉吧。





周宗

●打法概述

最终BOSS，共有三个阶段，前两个阶段共用一个血槽，在血量剩余50%的时候转换阶段。主角的血量从一阶段的满血状态开始一路继承，要准备好足够的回复药。

第一阶段的BOSS常驻霸体和自动格挡，近距离攻击他还会因格挡的反弹效果给自身造成硬直，然后就是被连一套，破霸体的招式无法破解自动格挡，只能在他发动攻击的时候再进攻才能给予伤害。不过BOSS的攻击欲望不算强，这里建议主动走到BOSS面前触发他的剑技，在其攻击的瞬间闪到其背后，在他快落地的时候给一套连招，不过切记看到他展开霸体后就要停





手，之后如此反复。

BOSS 第二阶段是最难对付的，不仅有一阶段的霸体和自动格挡，原本的三段斩也改变了攻击形态，更有限制主角战斗范围的超大剑气。在剑气的逼迫下，主角与BOSS 的距离变得十分近，此时要集中精力躲避他的三段斩（前两下跳空回避，第三下从他的跳跃轨迹下钻过去），等剑气消失了再发动攻击。BOSS 还会用带有 QTE 性质的蓄力跳砍，按对 QTE 能对其造成大量伤害。总而言之该阶段的打法就是尽可能找空隙连一套，嗑药环节也是必不可少的。

第三阶段的 BOSS 用隐龙剑能轻易给予大量伤害，难度也比前面两个阶段低一些。BOSS 的攻击基本就是撞击或空中重压，比较麻烦的是空中落下的岩石，很容易打断我们的连招，建议开霸体技能用流云 - 闪避取消 - 流云的套路进攻，BOSS 的招式伤害并不算高，如果剩下的药足够多，那么就能轻松取胜。

奖杯列表

奖杯的获得难度主要源于普通、困难难度通关，还有各种无伤奖杯。有些收藏品仅限于二周目获得，武器收集部分，武器的原版和（魂）版只算作一种，无需收集两个版本即可解锁奖杯。建议先收集一周目的武器和心法和部分收藏品，并将无伤奖杯在一周目达成，后面就是不断地肝二周目和三周目了。二周目的普通难度恢复成补丁更新前（1.02 版本）的难度，BOSS 血量厚，杂兵攻击欲望极强，而且经常发动霸体和无敌闪避的特技，使得普通难度也非常难打，需要多加练习。



奖杯总数	30	铜杯	32	银杯	13	金杯	2	白金	1

种类	名称	获得条件
白金	天纵奇才	获取全部奖杯
铜杯	挡我者死	击败幻剑客
铜杯	初遇	击败刺蜂
金杯	险胜	击败白鬼
铜杯	惜败	被白鬼击败
铜杯	拆解	击败将军傀儡
铜杯	可怕的机关	击败暗鸦
铜杯	清理门户	击败二师兄
铜杯	无惧黑暗	击败影矛
铜杯	大仇已报	击败周宗
铜杯	逃出生天	完成序章
铜杯	寻凶觅迹	完成第一章
铜杯	峰回路转	完成第二章
铜杯	九死一生	完成第三章
铜杯	直捣黄龙	完成第四章
铜杯	初露锋芒	首次难度通关
铜杯	炉火纯青	普通难度通关
铜杯	难逢敌手	困难难度通关
金杯	独孤求败	全难度通关
铜杯	传说中的武器	获得隐龙剑
银杯	嗜剑如命	全剑类武器收集
铜杯	飞刀又是飞刀	全飞刀类武器收集
铜杯	心法收藏者	全心法收集
银杯	潜心修炼	全心法强化
铜杯	秘笈	全技能解锁
铜杯	学有所成	招式全解锁
铜杯	剑术大师	招式全强化
铜杯	连绵不绝	连击数达到 100
铜杯	密不透风	连击数达到 200
银杯	唯快不破	连击数达到 400
铜杯	真正的剑客	无伤击败幻剑客
铜杯	闪避达人	躲开刺蜂射出的所有飞刀
银杯	闪转腾挪	没有被将军傀儡的石头砸中
银杯	以牙还牙	用产生的木人傀儡击败暗鸦
银杯	青出于蓝	无伤击败二师兄
银杯	识破伎俩	与影矛战斗中，成功识破影矛的分身伎俩 3 次
银杯	未逢敌手	与周宗的战斗中，每一次拼剑都成功
铜杯	遗书	玄剑门遗书碎片收集齐
铜杯	工匠	傀儡齿轮集齐
银杯	收藏家	集齐所有的收藏品
铜杯	欠揍！	在暗鸦堡垒关卡中，打掉所有暗鸦的头
银杯	两盏灯	点亮塔顶的两盏灯
铜杯	电光火石	在闪避反击成功的情况下按下第一下攻击
银杯	拆建现场	在隐藏区域找到拆建方案后获得
银杯	蜡烛人	在隐藏区域获得小蜡烛后获得
银杯	重地	到达隐城的仓库区

文 月下雪影 美编 NINA

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

最近全球市场最热的主机当属Xbox One X了。普通版还没开放预购，限定版早已被预购一空，看来玩家们对于高机能的追求真是没法挡。微软表示9月会正式开放全球预购，希望到时候能够顺利抢到一台！



▲2DS LL更轻更薄更便携，续航时间也略有提升，但上屏的观感及可视角度与N3DS LL相比略逊一筹，两者还是有比较明显的差别。

价格行情——提供最佳购机方案

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1450元
电源	3DS专用变压器	20元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
	总计	1490元
	近期推荐购入指数	8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：近半年国内的移动游戏市场一直被《王者荣耀》影响，导致不少新玩家在咨询3DS包括PSV的时候会悄悄地问一句，这机器能不能玩《王者荣耀》，如果不能的话，有些玩家甚至还会露出失望的表情，看得出来国内的便携游戏市场，已经逐渐在向手机倾斜。这样的情况也让PSV和3DS近来的销量都难言满意。尤其是PSV，因为缺乏游戏的加持和本身曝光度的降低，基本上已经无人问津，3DS得益于上个月2DS LL的发售，整体销量有所上浮，不过购买2DS LL的玩家有80%左右都是已经拥有或是曾经玩过3DS主机的玩家，购买的焦点也多在于想体验任天堂的新主机，或者是替换掉手里的3DS。大部分人觉得2DS LL的造型更时尚，对3D的功能需求不大。目前2DS LL已经发售了两种颜色，一种是蓝黑色，另一种是橙白色，此外在这个月还有一款和《勇者斗恶龙XI》同时上市的勇者斗恶龙限定版，整体为黑色，在正面附有灰色的史莱姆主题。由于没有3D功能，2DS LL的售价也要低于3DS LL，两者相差近200元，想必这也是很多玩家购买2DS LL的原因。

当然，和N3DS LL一样，2DS LL也处于全线破解状态，商家都已经刷好最新的B9S，玩家属于到手即玩的状态，不喜欢破解主机的玩家要记得提前咨询商家是否有尚未破解的机器，否则一般都是已经刷好B9S的破解机。可能不少玩家有疑问，新版的2DS LL装B9S是不是需要拆机才行，毕竟买个拆机刷机的机器，心理上觉得不太舒服。其实现在的主机破解都采用磁铁配合烧录卡破解的方式，不需要拆机，也不会对机器硬件做任何改动，有洁癖的玩家这点还是可以放心的。至于2DS LL和N3DS LL的选择，如果你是第一次接触任天堂的便携主机，我们还是更建议选择带有3D功能的N3DS LL，虽然价格小贵，但能体验到完整的游戏状态，如果你对游戏的需求并没有那么高，选择2DS LL也没有问题，玩家还是看需求进行判断就好。

主机及主要周边参考价格

商品	价格
N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1450元
N2DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1250元
N2DS LL主机（勇者斗恶龙限定版，BS9引导，32GB存储卡）	1800元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

XBOX ONE 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect）	2199元
	总计	2199元
	近期推荐购入指数	8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：或许是Xbox One X将在年底上市的关系，最近关注Xbox One S的玩家变得越来越少，随之而来的也就是价格上的下跌，除去一直稳定的国行主机，500GB定价2199元，1TB定价2599元之外，现在附赠四款游戏，包括《刺客信条 大革命》、《极限竞速5》、《战争机器》和《Rare游戏合集》的500GB欧版主机，价格只要1800元。除了最后的30个游戏合集比较鸡肋之外，前几款游戏都算得上是必玩的大作，这点整体上看还是非常超值的。而同捆体感并附带游戏的500GB欧版主机，报价在3100元左右，性价比上也非常突出，考虑到Xbox One S进入到交替时期，还是推荐玩家选择单机版主机更合适。当然期待画面巅峰的玩家还是可以继续等待Xbox One X，如果你对画面并没有太多在意，游戏相互兼容的Xbox One S其实是非常不错的选择。



▲或许是微软历史上最“短命”的主机，但Xbox One S目前的性价比无人能及。

主机及主要周边参考价格

商品	价格
Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect）	2199元
Xbox One S（国行，1TB，白色，无Kinect）	2599元
Xbox One S（欧版，500GB，白色，无Kinect）	1800元
Xbox One S（欧版，1TB，白色，无Kinect）	2200元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元
Xbox One S版无线手柄（其他颜色）	500元
Xbox One 精英版手柄（港版）	820元

PS4

购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
总计		2199元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：最近有很多朋友询问，听说PS4已经被全面破解，是不是真的？其实PS4破解的事情还是在上个月初发生的，都是以直读芯片的破解方式为主，很多玩家听到直读这个词是不是想起了完美破解的PS2和PS3时代？但情况却并非如此，目前所谓的破解早已被索尼封掉，即便加装直读芯片也只能运行在4.5系统上，而且破解带来的收益非常低，不仅需要拆机焊接直读芯片，而且最重要的是玩家并非能随意下载破解游戏，直读芯片起的作用其实只是游戏共享，玩家玩的还是“正版游戏”，但需要从商家拷贝，也就是说破解后的主机只能运行商家给你共享的游戏，如果商家没有提供可以玩的共享游戏，破解也就丝毫没有意义。直读芯片只是绕过数字版游戏验证的一种途径。而在破解之后，玩家也不能安装游戏后期更新的DLC和补丁，更不能联网游戏，即便是决定从良，更新到最新系统，也会被索尼检测到有硬件改动从而被BAN机。所以现在的破解PS4只是单机版的存在，基本上没有破解价值，相当于购买了一台废主机，这也是上期市场风向标并没有提到PS4破解主机的原因。

当然既然有玩家感兴趣，我们还是对此做一下解释，玩家还是选择正规未破解的主机最好。现在国内随着PS4 Pro供货压力的缓解，大部分玩家的购机首选已经从PS4 Slim过渡到了PS4 Pro，看来玩家宁愿多花几百元去选择性能更强的主机，这也是可以理解的情况。对于购买国行主机的玩家，除了PS4 Pro之外，近期索尼还推出了一款同捆四款游戏的“暑期套餐”，同捆游戏包括《驾驶俱乐部》、《最后的守护者》、《瑞奇与叮当》、《艾希》，其中前两款游戏是光盘版，后两款游戏是兑换卡，需要到PSN上下载。虽然游戏的价值并不高，尤其是《驾驶俱乐部》和《瑞奇与叮当》，在国内某宝上只需要几十元就可以买到，不过国行只需要2299的价格还是很有诱惑力的，新入门的玩家不妨考虑这样的套餐。临近月底，暑期也即将结束，近来PS4的整体售价也略有上扬，港版报价在1950元左右，线下的国行主机也在接近2000元，和之前相比有100多元的上浮，不过对于想要购买主机的玩家并不是障碍，大家还是按需求选购就好。



▲PS4破解需要拆机，而且一旦破解就不能回头，以后也只能从商家花钱拷贝游戏才能使用。

主机及主要周边参考价格

产品	价格
PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS4 Slim主机（500GB，港版）	1950元
PS4 Slim主机（1TB，港版）	2200元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

市场报价信息更新截至2017年8月26日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

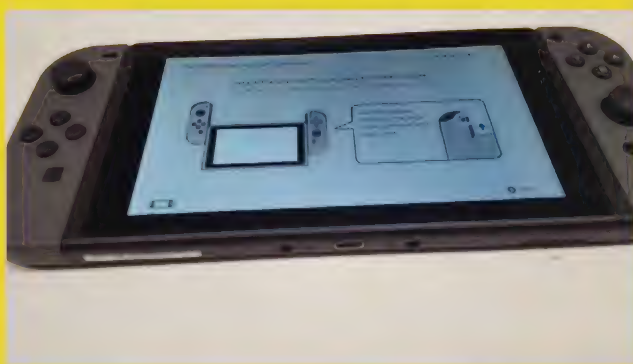
NINTENDO SWITCH

购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2580元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2610元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带Nintendo Switch机体支架一个、HDMI线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con腕带两个、Joy-Con充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：一直火爆的Nintendo Switch在日本仍旧处于一机难求的状态，延续到国内价格也是居高不下，近段时间Nintendo Switch的报价已经达到2550元，已经赶上和发售初期时的价格了，希冀于能以正常价格买到Nintendo Switch的玩家，看来在今年恐怕是很难实现了，尤其是年底还有圣诞商战的情况下，Nintendo Switch想必会更加缺货。当然Nintendo Switch的火爆也让黑客玩家们盯上了主机，在推特上Derrekr6就提到他已经在3.0系统上找到了系统漏洞，成功控制了系统的内核层，所谓的内核层，是打通硬件和软件的重要路径，软硬件之间的信息交换均需要经都是通过内核层完成的。由于Switch的系统本身又是由FreeBSD修改而来的，启动方式和Android类似，所以Derrekr6觉得主机便可以被完全破解，拿到整个系统控制权。不过从实际角度来说，这样的论调其实还有些危言耸听，以本时代主机随时更新系统，封堵漏洞的角度来看，即便是破解也只能是停留在一时的，除非能找到硬件上的漏洞，否则现在的主机基本上都不会有被完全攻克的风险。虽然这样的消息对于热衷于折腾，喜欢破解的玩家是个好消息，但从行业的发展角度，我们还是希望Switch并不能被破解，也希望玩家能继续支持正版，让任天堂进入国内，形成与国外相同的三足鼎立之势。



▲虽然有爆料称Nintendo Switch已经有被破解的态势，但从实际情况来讲，这样的系统漏洞并不能对主机造成破解影响。

主机及主要周边参考价格

产品	价格
Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、日版）	2550元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色、黄色、粉绿色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	430元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
HORI原装主机屏幕贴膜（9H）	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元

如果你之前有听说过《无人天空》的大名，那么我相信你所听说的一定不是什么好名声。在本作的发售初期，实际游玩内容和宣传内容的差距引来了不少玩家的不满。但是，本作的开发商 Hello Games 并没有因为初期的负面评价而放弃本作，在之后的数次更新中，本作无论是游戏内容还是体验都有了翻天覆地的改变，甚至还在近期的 1.30 补丁后加入了联机模式！而本期的"编辑非常荐"就带大家来了解一下多次更新后全新的《无人天空》到底有哪些值得一玩的内容。如果你曾经对这个宇宙心生向往，那么这一次是时候驾驶太空船冲向浩瀚宇宙了！

无人天空		Hello Games (PS4)	
No Man's Sky		动作冒险	中文版
2016年8月9日	本地1人	无对应周边	
售价为398港币			

游戏版本：1.32　对应语言：繁体中文

老版本游戏攻略所在期数：401

文 余烬　美编 Juxi

编辑非常荐

游戏模式

// 多个模式多种玩法

在每次进入游戏时都会询问以何种游戏模式开始游戏，共有 4 种游戏模式供选择：

正常：原始游戏风格，难度一般，科技与建筑工程费用正常。如果有之前版本的存档，将会通过该模式读取之前的进度。

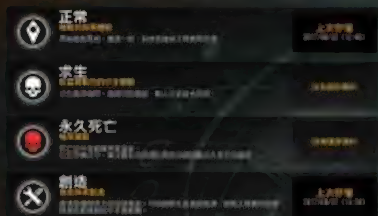
求生：求生资源有限，危险程度增加，敌人也更强大凶狠。

永久死亡：死亡时所有进度将会失去。在该模式中，当灾难和危险提升时玩家将会面临永久死亡的风险。

创造：尽情发挥创造力和建筑技术，可享无限生命值与资源，建筑工程费用为零。奖杯在创造模式中不会解锁。

4 种模式为游戏提供了不同难度和类型的玩法，并且存档资料相互独立，因此可以毫无忌惮地从其他模式重新开始游戏。

虽然可以在"正常"模式中读取之前版本的存档，但由于这几次的更新使游戏变化巨大，读取之前存档后可能会出现一些不合理的变化或者 BUG，比如星球的气候和生态发生剧烈变化、无法传送至之前星系的终站、某些任务无法完成等。因此，如果想更好地体验新版本的本作，建议新建存档开始游戏，或者直接游玩其他模式。





▲在创造模式下可以肆无忌惮地进行建造。

©Hello Games Ltd. Developed by Hello Games Ltd. All rights reserved.

主线故事

// 好的故事才是太空探索的动力

在之前的版本中，主线故事主要是围绕着“寰宇之道”这一主要任务来进行，游戏目标只是乏味地前往宇宙中心。而在新版本中，追加了一个新的主要任务，使游戏的主线故事丰富了不少。

新增加的主要任务流程不短，且任务本身的故事也颇具看点。完成该任务的过程中也会出现接下来会提到的各种新功能对应的次要任务。可以说，在非“创造”模式下，该主要任务是不得不去完成的任务。

在太空中航行时，会收到名为“苏醒”的神秘讯号，此时按下方向键↓并在弹出的选单中选择“太空船通讯设备”与该讯号取得联络，即成功触发“孤立于群星中”这一主要任务。完成这一系列主要任务并不需要什么解谜，只需按照任务提示前往某地点、寻找某NPC、获得某道具等即可。另外，在完成该任务的过程中会触发开启其他功能的次要任务，比如与农产品生产息息相关的“农业研究”。优先完成这些次要任务，在开启游戏新功能的同时，也为完成之后主要任务的相应步骤做好了铺垫。



◀新的主要任务颇有看点。



委托任务

// 太空游侠可不只会跑腿

在各星系的太空站右侧的房间中（以面向太空站出口为正），能够找到一名“任务分派员”，在他这里能够接取到各种委托任务。委托任务的类型相当之多，包括收取物件、运送物件、掠夺行星货站、猎捕猎食性动物、歼灭巡警等等。类型的丰富使得委托任务本身也比较有趣。

完成这些委托任务的报酬当然是丰富的，根据任务的不同可能会获得货币、设计图、科技元件等各种奖励，此外还能提升角色在该星系阵营中的评价。另外，完成这些委托任务后还会提升角色的排名，从而能够接取到更多更好的委托任务。



基地建造

// 宇宙那么大我想有个家

随着新主要任务的进行，会触发“星球基地建造”的次要任务，此时便可以进行基地的搭建了。如果你对主要任务提供的基地不满意，或者想开辟第二基地，可在角色位于星球上时按下方向键↑，并选择其中的“讯号强化器”进行建造。完成后与“讯号强化器”进行互动并选择“可居住的基地”，此时便会标出“可居住的基地”所在位置。进入该基地的屋内，与其中的主机互动并选择“占领主星球”后即成功建立基地。要特别注意的是，如果已经有触发“农业研究”或“武器研究”等次要任务后再去建立第二基地，有可能会让以上与基地建造相关的次要任务全部清空。

在建筑选单“专家终端站”中有着与基地功能密切相关的各种终端站，要想正常地使用基地的各功能，建造这些终端站是必不可少的。而每建造一个终端站，都需要一名相应的专业人员，这些专业人员均需要在各太空站的左侧房间中找到（以面向太空站出口为正）。注意，各终端站所需的专业人员可能会位于其他的星系，可根据任务提示前往对应星系寻找。

在基地中有一台名为“基地终站”的传送装置，使用该装置可以瞬间传送至建立基地后前往过的太空站。在太空站的右侧房间中（以面向太空站出口为正）也有一台名为“太空站终站”的传送装置，使用该装置可以瞬间传送回基地之中。因此，以基地为中转站，可以通过“终站”传送至之前去过的各个星系，从而大大节省了星际跃迁所需的燃料和时间。

在基地周围按下方向键↑之后即可进入建造选单，此时再按下↑或↓

▼注意图中场景地面上的白色弧线，这是基地的范围。超出基地范围后部分建筑物无法搭建。







可在不同的建筑类别中进行切换，按下△键配合左摇杆可旋转建造方向。当选定的建筑虚像变为蓝色时即可按下 × 键在该位置进行建造。另外，进入建造选单并按住 L2 键后选定已建成的建筑，按下 × 键可进行删除。

除了进行建筑物的搭建外，游戏中还能够对地形进行改造。在完成新主要任务的过程中，会获得工具“地形改造器”（需要在工具组中安装对应科技），使用该工具即可随时对地形进行改造。通过使用该工具时屏幕下方的键位提示，可以发现能对地形的形状、大小、材质等进行改造。各位可根据键位提示多多进行尝试。

逐渐完成与基地建造相关的研究任务后，会逐步解锁各种设计图以及建筑物。随着基地的逐渐扩大，基地所提供的功能也会越来越多。强力的武器、贸易的往来、农业品的产出、传送的中转均能通过基地来自给自足。努力打造出独特而又强大的基地吧！



农业种植

// 星际穿越后我选择回家种田

在建造了“农务终端站”并在太空站中招募到了对应的专业人员后，即可进行农作物的种植。农作物的种植并不复杂，首先是需要为农作物寻找合适的种植环境。根据农作物的不同，所需要的种植环境也不同。如果该农作物的种植环境与所在星球的环境是相同的，即可直接在基地外面的土地中进行种植，否则则需要在室内建造“水耕盘”，并将农作物种植在其中。农作物在水耕盘中生长时，需要水耕盘为其提供能量，而水耕盘的燃料则需要玩家手动为其添加（各种元素）。

在初期时，能够种植的农作物相当有限，但随着次要任务“农业研究”以及其他任务的完成，能够种植的农作物将会越来越多。“农业研究”任务的内容无非是种植特定的农作物，并将一部分收成交给委托人农夫。由于种植特定的农作物时，需要一部分对应的农作物作为“种子”，因此首先要做的便是寻找到对应的农作物。大部分农作物都是不同环境的星球的特定资源，需要前往对应环境的星球才能采集到。可以通过“发现物”菜单中对各星球资料的记录来查看所需农作物在哪个星球，再通过“终站”传送到对应星系的太空站并前往相应星球上进行采集。在采集相应农作物时建议多采集一些，一部分用于种植，另一部分可作为收成直接交给农夫完成任务。



▲如“霜草”这种在冰寒气候才能生长的农作物，直接种植在寒冷星球的室外也是没问题的。

各农作物所需要的材料、成熟时间、产量都是不同的，右表列出了各农作物的相关情况。

名称	所需材料	成熟时间	产量
伽玛草	镭-9 x40、碳 x40、伽玛根 x100	30分钟	伽玛根 x50
蕈群	镭-9 x40、碳 x20、蕈群 x100	30分钟	蕈群 x50
霜草	镭-9 x40、碳 x30、霜晶 x100	15分钟	霜晶 x50
毒液海胆	镭-9 x100、葫芦球茎 x100	40分钟	剧毒囊袋毒液 x1
日藤	镭-9 x40、碳 x15、日光茄 x100	120分钟	日光茄 x50
臭盐花	镭-9 x40、碳 x20、臭盐 x60	30分钟	臭盐 x25
伴重力子宿主	镭-9 x100、葫芦球茎 x120	60分钟	伴重力子球 x1
殁盐根	镭-9 x40、碳 x25、殁盐 x30	60分钟	殁盐 x25
仙人球	镭-9 x40、碳 x30、仙人掌肉 x100	120分钟	仙人掌肉 x100
星刺灌木	镭-9 x40、碳 x30、星球茎 x100	30分钟	星球茎 x25
蛋白珍珠圆粒	镭-9 x100、巨藻囊 x20、蛋白珍珠 x3	80分钟	蛋白珍珠 x1
立式种植器	卡莱特合金板 x1、能量胶囊 x1	30分钟	碳（数量随机）

有三点要特别说明：一，表格中的成熟时间是按照游戏时间的进行来计算的，即退出游戏后农作物的生长会暂停；二，葫芦球茎可在任意星球的洞窟中找到，一般发光的地方都会有这种植物；三，农作物的种植并非是无限制的，基地有着建筑物上限值，达到上限后无法建造更多的建筑物。

农作物的种植除了用于完成任务或者制作其他装备外，将这些农作物制作成产品，并将产品卖出去，是一种高效的赚钱方法。因此，可根据需要制作并贩卖的产品，有针对性的种植相应的农作物。

■在各星球的洞窟内和周围都能找到会发光的“葫芦球茎”。



开车兜风

// 开起我心爱的强化艇

除了自己的太空船外，在星球内移动时还可以使用车辆（强化艇）这种交通工具。开发强化艇的前提是先建造一座强化艇终端站，当然依然要为该终端站雇用一名专业人员。之后便可以通过建造各种强化艇停泊湾来进行强化艇的开发了。

开发出强化艇后，按下触摸板打开主菜单，会发现在“工具组”右侧多了“强化艇”的选单，在其中可对主强化艇安装科技。次要任务“强化艇技术员”所需要安装的“强化艇讯号强化器”即需要在该选单中为强化艇进行安装。“强化艇讯号强化器”安装成功后，可在驾驶强化艇期间按下方向键↓，并选择“强化艇讯号强化器”的选项，之后便可以“扫描寻找航站”或者“扫描寻找资源”。

随着“强化艇技术员”任务的进行，会获得越来越多的强化艇科技，可根据需求安装在强化艇上。除了科技外，也会获得另外两种类型的强化艇，强化艇越大则其道具栏也就越多，其中的巨人强化艇有多达 24 格的道具栏，非常的强大。



购买货船

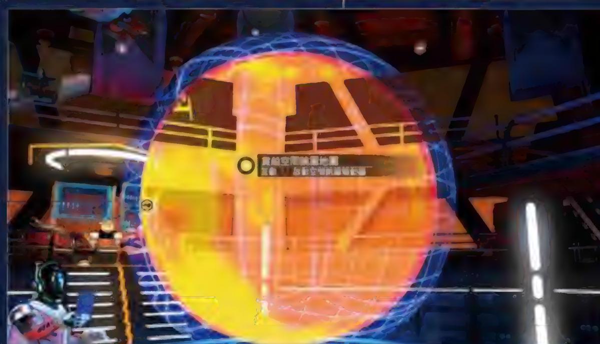
// 货船不贵也就几千万

在太空中进行航行时可能会遇到显示有"货船"图标的大型太空船。这种货船可以像太空站一样从其出入口进入内部，当然也能在飞船停泊处与其他飞船进行贸易往来。进入到货船深处的房间后，会遇到该货船的船长，在他这里可以购买整艘货船。不同的货船也有着不同的等级和栏位，栏位越多等级越高自然售价也就越高。如果之前是在海盗手中将货船救下，与船长对话后还会获得一定的奖励。

购买了货船后，在主菜单中会出现"货船"的选单，在其中可以制造产品、安装科技，传送道具等。注意，在该选单中只能将太空船中的道具转移到货船之中，而货船中的道具传送至太空船中只能通过与对应货船的船长对话后才能进行。

通过货船控制室中央球形的"货船空间跳跃地图"，可实现整个货船在星系间的跳跃，当然前提是要保证"货船 超空间驱动器"中的能量足够。另外，无论是在太空中还是在星球上，都可以按下方向键↓来选择"召唤货船"，从而将货船直接召唤到指定位置（只能在空中）。





◀使用这里的"货船空间跳跃地图"，进行空间跳跃。

联机探索

// 穿越数百光年只为见到你

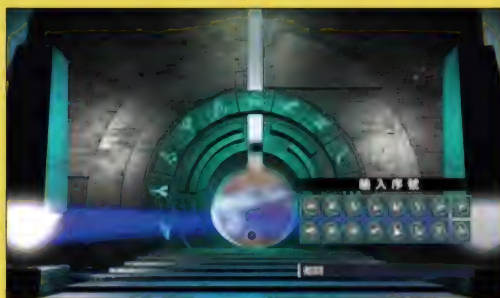
在 1.30 版本之后，游戏加入了不少玩家盼望许久的联机模式，《无人深空》再也不会"无人"了！在每一次联网进入游戏时，系统都会将玩家分配到最多 16 个人的群组中，如果该群组中的其他玩家恰好和你处于同一个星系同一个星球的同一个地方，那么两人便能够相遇。当然，宇宙那么大，两人能够碰巧地遇到绝对是件低概率的事情，更多的时候还是需要我们主动去搜索玩家的位置。

驾驶太空船飞到太空之中，按下方向键↓并选择"银河系地图"。进入银河系地图后按下 L3 键进行搜索，当左下角有出现按 L1 键的提示后按下该按键"选择最接近者"。此时画面会转到一个有玩家的星系，且该星系上写有"联络"的字样。前往该星系，也许就能在太空站或者星球上找到这里的玩家。

如果你是想前往好友所在的星球，或者是打算让好友来自己星球上的基地看看，那么可以使用以下这种联机的方法。在角色所在的星球上找到"巨石"，建议直接使用讯号强化器来进行搜索。来到巨石所在地后与之互动，并选择"找出一道传送门的位置"（需要 1 件对应阵营的贵重品），之后又会标注出"传送门"所在的位置。来到传送门所在地，与传送门进行互动，此时会发现需要对传送门的各符号补充能量，补充完毕后会出现"启动传送门"和"询问此星球地址"的选项。"启动传送门"会要求输入序号，只需输入好友所在星球的序号即可传送至好友星球；"询问此星球地址"后会在屏幕上方出现 12 个符号，即角色所在星球的序号。

如果你有仔细游玩的话，会发现游戏中从来没有出现过玩家所控角色的具体模样。而通过联机模式和其他玩家见面后，所看到的其他玩家是怎样的模样？就请大家自行去尝试并发现吧！（笑）





相片模式

// 相片中的另一个宇宙

无论是在太空中还是在星球上，任何情况下按下方向键↓并选择"相片模式"都能进入到该模式中进行拍照。可根据屏幕下方的键位提示来调整相机的位置，从而拍出所需效果的相片。无论是浩瀚的太空还是多变的星球环境，本作有不少值得拿起相机拍摄的画面。在孤独又乏味的太空探索之后，进入相片模式来换一种角度看看这个美丽的宇宙吧！





游技术 NOW PLAYING 编辑非常荐



文 稀饭 美编 雷普利

混沌特工		Deep Silver
Agents Of Mayhem		动作射击 / 港版
2017年8月15日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：479港币、XOne：429港币		

PS4 XOne

因为本作的开发组是创造了"《黑道圣徒》系列"的Volition，所以《混沌特工》也被戏称为"韩国黑道圣徒"，不过平心而论，这款新作的确在方方面面透着些《黑道圣徒》的影子，但是在系统设定和操作手感上又朝着动作射击游戏靠拢，让人很难对其作出定义，不知道是该将其当做是某种意义上的精神续作，还是一款全新的作品。

不过无论如何，这款作品本身的故事还是相对独立的，所以大家就算没有玩过"《黑道圣徒》系列"，也并不影响游戏体验，甚至说不定有新玩家还是第一次体验到本作中如此节操丧尽的幽默元素，然后被打开了新世界的大门（笑）。本期特快专递，就让我们来看看这款作品到底是怎么个玩法吧！

《混沌特工》说的是啥故事？

上帝：其实你们已经死过一次了！

很久很久以前——好吧，可能其实就是不到一年前，地球被外星人入侵，一个出身于黑帮的美国总统决定拯救世界，结果不但（暂时）失败了，而且当这位总统挣脱禁锢大闹外星人飞船时，还触怒了对方老大。作为对总统的惩罚，其所统治的国家——连带着这个国家身处的星球，都被整个炸掉了！

是的，地球就这么毁灭了，所以就算后来黑帮总统把外星人的飞船闹翻天，甚至把外星人头领的脑袋都拧下来了，地球还是没法能变回来。

不过嘛，天无绝人之路——翻译过来就是上帝老子我还没跟你们玩够，所以我耍了点小手段，让我的老对手撒旦把黑帮总统抓走了去当女婿，然后顺便给总统的两个手下赐了点天使之力。于是事情的发展就一如我想象的那样，撒旦被揍了一顿，而一般他吃瘪的时候，就轮到我憋着笑出来发奖励了。

我当时给了带头揍撒旦的约翰尼·盖特五个选择，不过其中四个都是逗比选择，编出来闹着玩的，每回他选了我就时光倒流然后让他再选一遍——别鄙视的看着我，要是没这么干你们还是一颗颗飘在宇宙里的尘埃好不好？

于是，在重复了几百次时间回溯之后，约翰尼终于做了最正确的选择——他之前干嘛不停选要知道关于宇宙中一切的最终答案，不就是42嘛，道格拉斯·亚当斯那老混蛋在《银河系漫游指南》里剧透之后这不都是常识了？

于是，地球重生了，细节和之前有点不太一样，例如约翰尼·盖特变成了一个警探，全世界科技发展来了个突飞猛进之类的，你们也别要求太高了，让你们把十年前自己写过的文章凭记忆重写一遍也不可能写成原样啊，再说我创世都不知道是多久以前了。

嘛，反正这个就是你们的新世界了，这回再也没有什么黑帮总统和外星人入侵了，起码我还没打算再用这个套路，而是改成特工大战邪恶军团——神马，你们说这也是套路？说得好像你们没有每年拯救几次世界似的！

另外，对于那些从头听到尾，还是觉得一脸懵逼一头雾水的同学们，我的建议是：现在你手上有一把枪，对面有一群敌人，那就大吼一声"我社保！"然后把他们都突了就对了，不要想这么多，会变秃子的，还是不会变强的那种。

「混沌特工」该怎么玩？

系统简析

操作列表

PS4	XOne	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
R1	RB	使用特殊技能
R2	RT	射击
R3	RS	近战攻击
L1	LB	使用小精灵科技道具
L2	LT	瞄准
L3	LS	奔跑
△	Y	扫描/调查/搭乘车辆
○	B	冲刺/隐身
×	A	跳跃（可进行二段跳和三段跳）
□	X	上弹
方向键↑	方向键↑	呼叫车辆
方向键←/→	方向键←/→	更换特工
触控板	View	游戏菜单
OPTIONS	Menu	系统菜单

© 2017 and published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.

界面解析



1.任务名称及指引

2.混沌槽

3.护盾槽

4.生命槽

5.当前激活特工及团队成员（使用特殊技能后头像变为技能冷却时间倒数）

6.经验槽

7.当前武器其弹药残余量

8.目前装备小精灵道具

9.获得经验值及物品提示区

10.任务目标及距离

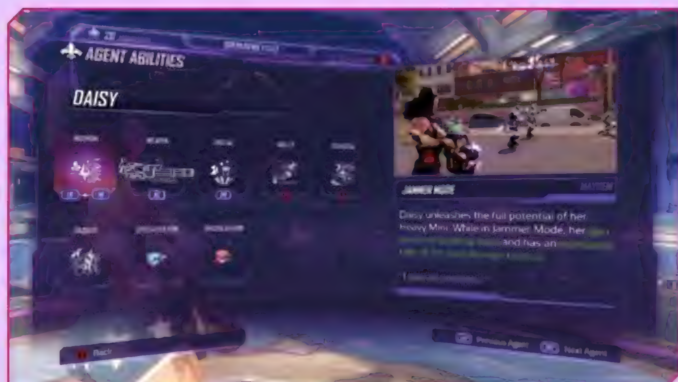
11.军团通缉度

12.敌人名称及生命值

13.准星

特殊能力解析

在本作当中，不算上作为预约DLC角色登场的约翰尼·盖特，有12位特工可以供玩家选择。而在游戏当中玩家可以通过游戏菜单中的“小队”（Squad）选项进入查看特工界面，再点选某一位特工，并选择“查看特工技能”（View Agent Abilities），来查看每个特工的具体技能特征，限于篇幅，这里没法刊载每个特工的特征，但会向大家解析每个技能的特点。



专长名称	专长效果
Giant Slayer	特工对指挥官级别的军团敌人（特点是被杀死时会尝试自爆）能够造成额外伤害。
Skinpiercer	特工对敌人的护甲（黄色槽）造成额外伤害，并且可以对有硬甲状态的敌人造成伤害。
Shieldbuster	特工对敌人的护盾（蓝色槽）造成额外伤害，并且可以对有强盾状态的敌人造成伤害。
Deadshot	特工对处于减益状态的敌人造成额外伤害。
Master Programmer	特工能够进行困难难度的骇入，并且能够自动完成简单和中等难度的骇入。
World Savior	特工对巨像、气象操纵装置、仇根机器和冰雹发射器造成额外伤害。

1.MAYHEM：每个特工的大招，需要蓄满紫色的“混沌槽”后再同时按下L1键+R1键/LB键+RB键发动。

2.WEAPON：特工的武器，本作当中每一个特工的武器性能都有所分别，但是大部分无法更换，部分特工的武器在瞄准时和腰射时的性能不一样。

3.SPECIAL：特工的特殊能力，和武器一样，每个特工都各有分别，而且彼此之间差异很大。

4.ABILITY：虽然写是“ABILITY”，其实对应的是特工的○键/B键能力，在游戏中其实只有两种，一种是比较大众化的冲刺，特工发动之后可以朝着任何方向快速突进一段距离，另外一种是相对少见的烟雾弹，只有RAMA，ONI和SCHEHERAZADE三位战斗方式偏向隐秘走位的特工拥有这个能力，效果是能够瞬间释放烟雾弹，然后让自己短暂隐身。

5.TRAVERSAL：可以理解为特殊移动手段，有两种类型。一种是空中冲刺，顾名思义，就是角色除了在地面上进行冲刺，也可以进行一次空中冲刺，而且可以夹杂在三段跳跃的任何一段之后发动。另外一种是攀墙，当特工在跳跃时贴近墙壁，就会发动一个让其能够在墙壁上多上升一段距离的攀爬动作，高度约等于一次额外的跳跃。概括地来说，就是有前一种手段的特工跳得更远，后一种手段的特工跳得更高。

6.PASSIVE：被动技能，注意和其他这个界面里的能力不一样，一个特工有可能有两种被动能力，也有可能只有一种，而且被动能力也是完全按照特工本身的能力设计的，没有一个是重复的。个人建议玩家在开始使用每个角色时，除了详细了解其大招、武器和技能，也要仔细看看这个项目，以更好地了解这个特工的性能。

7.SPECIALIZATION：特工的专长，每一个特工都有两个专长，但是第二个专长需要其等级达到10级后才会解锁。专长的类型有好几种，但并不是特工特有的，部分特工会共享一种甚至是两种专长。每种专长的效果都写在了最左边的列表当中，这里先提醒一下大家，因为部分专长在某些任务里面是必须的，所以选择特工组队的时候，最好避免所有特工都只有同样类别的专长，不然可能会发现某些敌人会变得非常难对付。

游技术 NOW PLAYING 特快专递

方舟功能简介

方舟（Ark）是本作当中玩家的大本营，这里也汇总了游戏当中的大部分主要功能项目，下面将一一介绍。注意本作当中有特工组织等级（Agency Level）这一设定，部分在方舟上的功能需要玩家达到一定的特工组织等级后才会开放。

• OPERATIONS：行动中心，这里有三个主要项目，分别是“任务”（Missions）、“全球冲突”（Blobal Conflict）和“特工组织状况”（Agency Status）。

1.任务：这个项目当中玩家可以查看并选择执行游戏中的各种任务，主要分为“军团行动”（LEGION OPERATIONS）、“合约”（Contracts）、“特工行动”（AGENT OPERATIONS）和“传送点”（WARP POINTS）四个类别。

其中军团行动基本上就是主线任务，但其中也包含了两个特工解锁任务，需要推进主线到一定程度后才会出现。

合约则可以通过后面会介绍的“全球冲突”里的行动获得，玩家如果连上本作服务器，还会有三个定时更新的契约，但是内容一般是大量击杀对应类型的敌人，不太适合前期去尝试，但这些合约是可以和其他玩家合作完成的。而其他合约当中，一些是没有特定人选要求的开放性合约，玩家可以用任何角色去完成，而一些合约则需要特定的特工去执行特定的行为，玩家在执行任务的时候最好多多留意一下，可以顺路完成赚取奖励。

特工行动是每个特工专属的个人任务，只能用特工自己去进行，而且只有在解锁对应的特工后，其个人任务才会开启。任务内容的亮点是会提到一些特工自身的过往和恩怨，并解锁一个武器皮肤和一个装备。

传送点总共有5个，但除了第一个之外，其他的都需要玩家自行前往地图上对应的点去开启，直接选中传送点，就可以在投放特工时让他们直接在传送点出现，如果在其他情况下进行投放，游戏会自动选择离玩家任务激活地点最近的传送点作为目的地。





2. 全球冲突：类似于一般移动端游戏中的派遣任务，玩家可以在全球地图上派遣没有加入小队的空闲特工前去调查特定的地点，在等待一定的时间后，特工就会完成任务，玩家可以在这个界面收取奖励。

本作中的特工来自于不同的国家和民族，所以他们都有一个比较擅长执行任务的地区，当玩家选择任务时，如果存在对该区域比较擅长的特工，其头像右下方会有绿色标记提示，使用这位特工执行任务，所需的时间就会缩短。

当玩家调查完成了一个区域的所有地点后，就会获得“地区钥匙”（Region Key），用于解锁下一个地区，如此循环，玩家就可以把所有地区的调查点都解决掉。

在调查地点的过程中，玩家还会发现军团秘密基地，可以组建队伍空投到基地中进行突袭——虽然内容都还是那些套路就是了。最后玩家还可以在地图上的莫斯科发动全球抵抗运动，发起对军团的攻击。

3. 特工组织状况：玩家可以在这里查看整个组织的状态，其实就是了解需要达成哪些条件来提高特工组织的等级，以及游戏当中的一些统计数据。

• R+D LAB：研究与开发实验室，里面涉及到游戏当中的两个比较重要的内容，分别是“小精灵科技”（Gremlin Tech）和“军团科技”（Legion Teach）。

1. 小精灵科技：用于开发对应 L1 键 /LB 键使用的道具，全部均为消耗品，需要玩家使用金钱配搭特定类型的材料去制作。大部分小精灵科技道具的威力都比较强大，例如“MOON BEAM”可以召唤一道激光轰击特定地点，“Mulligan”则可以在玩家的整个特工小队全灭时让其自动复活。因为装备哪个道具是可以在战斗中随时切换的，所以玩家们在资金充足的时候可以不妨考虑多准备一些道具，在高难度战斗中非常有用。

2. 军团科技：军团科技可以被理解为是游戏当中对于装备系统的补充，每一个军团科技都对应一个芯片，开发之后可以被装备到特工的装备上，提供额外的增益或是调整特工某方面的性能。

但是想要解锁特工对应的军团科技芯片需要先获得“电路图”（Schematic），其最主要的获得途径是攻破军团的“秘密基地”（Legion Lair）。当玩家获得了电路图之后，就可以在这个界面耗费金钱和材料制造对应的军团科技芯片。

注意，电路图不是通用的，而是对应特定特工的，所以想要解锁某个特工的电路图，最好就是操纵他 / 她来攻破一个秘密基地。

• ARMORY：军械库，本质上就是特工们的综合管理界面，里面可以直接查看所有解锁特工的“装备”（Gadgets）、“升级”（Upgrades）、“核心升级”（Core Upgrades）、“军团科技芯片”（Legion Teach）和“特工技能”（Agent Abilities）。

1. 装备：本作中关系到特工战斗能力和方式的核心。一个特工会有三个装备槽，分别对应特工能力当中的“特殊技能”（SPECIAL）,“武器”（WEAPON）和“被动技能”（PASSIVE）。

首先，更换装备往往意味着更换对应装备槽项目的效果，举个例子，把 Braddock 的装备从“轨道枪”（Rail Gun）转换成“子母火箭”（Cluster Rocket），那么她在启动特殊技能后，枪里射出来的就不是穿透墙壁的轨道枪子弹，而是会产生连环爆炸的子母火箭。

然后，装备并不是在一开始就全部解锁，玩家需要通过操纵对应特工完成任务后，才会获得一项装备奖励。每个特工的每个装备槽对应三项装备，当玩家完全解锁了一个特工的所有装备后，用其完成任务就会奖励和其组队的其他特工的装备，如果三个特工都已经解锁全部装备，则会解锁其他没有被选入队伍中的特工的装备。

最后，记得装备是可以在游戏当中随时切换的，通过游戏菜单中的“小队”选项进入查看特工界面，再点选某一位特工 并选择“装备”界面即可进行更换。

2. 升级：在本作当中，每当特工升级就会获得一个升级点，能够在这个界面中选择提升四项基本能力中的一项。这些能力大部分是不重复的，而且第四个技能固定为团队增益技能，加点之后可以让整个团队获得增益效果。

但玩家们需要注意，本作当中特工只能靠经验值提升到 20 级，即只能获得 20 个技能点，而四项基本能力各能够提升 10 次，所以玩家不可能把所有能力都加到最高。不过游戏中玩家也可以随时无消耗重置升级点，所以其实玩家可以随时把基本能力调整到最适合自己的状态，甚至根据战况直接更改技能点数分配方案也是可以的。

不过在玩家的特工达到 20 级后，会开启“超级特工等级”（Super Agent Level）功能，玩家可以使用下文会提到的“反物质核心”来提升特工的等级，一个核心可以提升一级，并让玩家获得一个额外的技能点，这样玩家可以最终把四项基本能力都提升到最高。

3. 核心升级：一个独特的升级项目，需要消耗的不是升级点，而是在游戏中收集 10 个碎片或是完成任务后才会奖励的“反物质核心”（Core）。

所有特工都有三个核心升级，每一个核心可以解锁一个特工的一项核心升级。

核心升级每一项内容都是特有的，而且均能够在一定程度上强化特工某方面的能力，其中固定有一项核心是用于强化大招。

核心升级解锁之后就无法取消——一般来说也没这个必要就是了，玩家也可以在战斗当中获得核心升级，立刻获得其增益，但部分角色对应大招的增益无法在启动大招的途中获得核心升级增益，只能够在下一次大招发动时再生效。

4. 军团科技芯片：在研究和开发实验室解锁并制造了军团科技芯片后，就可以在这个项目当中将其安装到对应的装备上。每一个装备只有一个芯片槽，所以只能装备最多一个军团科技芯片，而且当玩家换下装备时，军团科技芯片提供的效果也会随之消失，不过安装在装备上的军团芯片是可以取下来后安装到其他装备上的，并非是一次性消耗品，但一个芯片只能安装在一个装备上，不能同时安装到其他装备上。。

注意，和装备还有升级不一样，军团科技芯片只能够在军械库进行安装和更改，平常执行任务时是无法更改的，所以玩家最好把芯片安装在效果和增益对应的装备上。

5. 特工技能：里面能看到的就是前文“特殊能力解析”部分当中提到的内容，即特工的各种能力效果解析。

• REQUISITIONS：采购处，里面的三个项目分别是“收取现金”（Collect Cash），“升级特工组织”（Upgrade Agency）和“下载内容”（Downloadable Content）。

1. 收取现金：这个项目的用途类似于以前《黑道圣徒》的收保护费系统，当玩家夺下一些被军团控制的古董交易公司时，就可以从这里收到一定的现金。

2. 升级特工组织：效果就如项目名字所说的那样，玩家可以通过花费大量的金钱来购买特工组织的升级项目。大部分项目的内容都是综合提升特工的通用能力，以及降低制作小精灵道具和军团科技芯片的费用等等。

这里面的升级项目分为四档，每一档都有对应的特工组织等级要求，只有组织等级达到了对应的要求才会开启购买升级的选项。不过总的来说，提升特工组织等级容易，凑够买升级项目的现金才是比较花功夫的地方。

3. 下载内容：其实就是查看目前可以购买的 DLC，选择之后会直接转去游戏对应主机版本的卖场，但目前除了预购 DLC 之外并没有其他可以购买的内容。

• VEHICLE BAY：即汽车库，玩家能够在这里选择目前所使用的载具，和更换载具的皮肤。注意，只有默认车辆 Hammerhead 是一开始就解锁，其他车辆需要玩家在完成各种任务或者是开宝箱时获得蓝图后才能够解锁，而且大部分车辆的蓝图都是被分成了 3 份或以上，需要全部获得后才可以解锁对应的汽车。

另外每辆汽车都有不同的属性，基本属性有三项 分别是“灵巧”（Agility）、“力量”（Strength）和“速度”（Speed），其中灵巧自然是指车本身的操作灵活度，力量指的是汽车在撞击其他车辆时能够产生的伤害和冲击力，速度则是指车辆的最高速上限。

除了以上三点，每一款汽车都会有一个“加速增益”，指的是车辆在开启氮气加速时能够获得的效果，不过在实际驾驶时体现得不是特别明显。

• VR Room：即 VR 房间，等于是训练场，玩家可以在这里尝试完成一些训练项目，锻炼自己的对敌策略或是试用新解锁的特工。



《混沌特工》该怎么白/全？

奖杯/成就指南

综述

总体而言《混沌特工》继承了“《黑道圣徒》系列”的优良传统，整体的白金 / 全成就难度并不高，有很多奖杯 / 成就条件都非常宽松，甚至接近于送的地步。但与此同时游戏也存在着一些问题，让其并不能被称之为一款好白 / 全的作品。

目前游戏当中比较花时间的是“Contract Thriller”，要求玩家完成 15 个线上合约，但是合约本身的战斗时间比较漫长，还有时间限制，所以尽管合约条件本身往往不算特别苛刻，想要达成还是免不了要刷个半天，内容重复度也非常高，很考验玩家们自己的耐性。所以虽然本作并不难白 / 全，但想要速白 / 全还是很有难度。

奖杯/成就列表

名称	杯种/点数	解锁条件
Agent of the Month	白金	获得此奖杯外所有的奖杯。
Fire Up the Wayback Machine	铜/15	使用任务重玩功能完成三个任务。
Contested Location	铜/20	占领过所有类型的敌方占据地点。
Alert Level Wipe	铜/15	通过击败军团队长来清空军团通缉度。
Stop the Drop	铜/15	摧毁一个降落仓发射点（Drop Pod Launcher）。
Hate this Thing	铜/15	摧毁一个仇恨机器（Hate Machine）。
Chill Out	铜/15	摧毁一个冰雹发射器（Ice Barrage）。
Dominator Dominated	铜/15	摧毁一个重力控制器（Gravity Dominator）。
Not this Fracking Thing	铜/15	摧毁一个黑暗物质压裂站（Dark Matter Fracking Station）。
Not Technically a Golem...	铜/15	在开放世界中消灭一个巨像。
Warp Points Acquired	铜/15	开启地图中的全部5个传送点。
What's the Password?	铜/15	在军团秘密基地里进入一个秘密房间。
Three's Company	铜/15	让Carnage a Trois队伍（BRADDOCK、YETI和DAISY）穿着他们的标志性服装进行空降。
Next Up: Action Figures!	铜/15	让Franchise Force队伍（HOLLYWOOD、FORTUNE和HARDTACK）穿着他们的标志性服装进行空降。
Bombshells	铜/15	让Bombshells队伍（RED CARD、RAMA和JOULE）穿着他们的标志性服装进行空降。
#SquadGoals	铜/15	让Firing Squad队伍（ONI、SCHEHERAZADE和KINGPIN）穿着他们的标志性服装进行空降。
Designated Driver	铜/15	第一次呼叫载具。
Pimp Your Ride	铜/15	第一次用收集蓝图解锁车辆。
LEGION Roadkill	铜/20	累计用车辆撞死/撞坏10个军团敌人。
Full Circle	铜/15	用车辆完成一次空中360°旋转。
Spreading MAYHEM	铜/15	在“全球冲突”界面第一次把特工派遣到任何军团占领地区调查。
Contract Thriller	铜/20	完成15个线上合约。
Contract Killer	铜/20	完成30个混沌或特工合约。
X Marks the Spot	铜/15	找到并开启一个大宝箱。
Accessories Sold Separately	铜/15	第一次使用小精灵科技道具。
Go-Go-Gadget!	铜/15	第一次为你的特工装上任何装备。
Crystallized	铜/15	第一次为你的特工解锁核心升级。
Bling Bling	铜/15	第一次为你的特工更换武器皮肤。
Long Jump	铜/15	第一次用车辆跳出50米远。
Hack the Planet	铜/15	解锁并完成VR房间里的所有训练项目。
More Like FUNgeon, Amirite?	铜/15	第一次在首尔破坏一个军团秘密基地。
Jump Around	铜/15	在城市当中累计进行10次汽车飞跃。
Shard Shark	银/30	收集完城市当中的所有碎片。
All the Bells and Whistles	银/30	购买所有的特工组织升级项目。
Hello, Ladies	银/30	收集所有车辆。
Hardcore Gamer	银/30	以7级以上的难度完成所有任务。
Globally Offensive	金/90	在全球冲突当中完成莫斯科的全球进攻。
Super Agent	金/90	让一位特工达到40级。
Get Personal	金/90	完成所有特工专属任务，并让所有特工达到20级。
Smells Like Home	铜/10	第一次传送回方舟。
That Went Poorly	铜/10	剧情解锁。
Space Laser: OFFLINE	铜/10	剧情解锁。
You Got Gaunt!	铜/10	剧情解锁。
Wedding Crasher	铜/10	剧情解锁。
Broken Hearts Club	铜/10	剧情解锁。
Through the Looking Glass	铜/10	剧情解锁。
Fall of Babylon	铜/10	剧情解锁。
District Control	铜/15	占领一个军团前哨（LEGION Outpost）。
Secrets Within Secrets	铜/15	在军团秘密基地的秘密房间里再找到一个秘密房间。
Status #1337	铜/15	完成15次完全完美骇入（即每一次按键时机都获得完美评价的骇入）。

文 三日月 美编 咕噜



攻略透解 GUIDE THROUGH

本文对应游戏版本：1.03
白金所需时间：20小时左右

PS4	
Pyre	Supergiant Games
Pyre	动作角色扮演 / 美版
2016年7月25日 / 本地1~2人	对应年龄：10岁以上
售价为19.99美元	

曾开发制作过《堡垒》以及《晶体剑》的Supergiant Games，此次同样给玩家带来了一个风格独特的游戏。本作游戏标题直译过来为"火葬用的柴堆"，这个标题无论如何翻译成中文都难以还原剧情以及标题所意图表达出来的意思，所以最后还是用回原名。故事讲述了一群被国家流放的罪人为了重获自由以及推翻CommonWealth的统治，组成了名为NightWing的组织并在玩家Reader的带领下，在不毛之地Downside与其他组织展开竞争。本作无论是游戏形式、剧情还是音乐都令人印象深刻，游戏中的所有角色，包括同伴和对手的塑造都十分出色。没有中文算是本作最大的遗憾，但官方已经承诺将在今后补上官方中文，对本作有兴趣但语言不过关的玩家不妨留意一下。

基本操作

PS4版	作用
×键	切换操作角色/传球（持球时）
□键	跳跃
△键	赞颂
○键	攻击/投球（持球时）
L1键	快速切换到下一角色
L2键	锁定

PS4版	作用
R1键	快速切换到上一角色
R2键	冲刺
左摇杆	角色移动
右摇杆	瞄准
OPTIONS键	暂停菜单

系统详解

界面图



1.我方柴堆/敌方柴堆
2.我方柴堆HP
3.敌方柴堆HP
4.出场角色
5.操作提示
6.球
7.光环

进攻

作为判断胜负的惟一标准，双方只要把球（Orb）送进柴堆就能对其造成伤害。在没有相应技能或者饰品的基础上，柴堆HP降为0时就会分出胜负。对柴堆造成伤害的方法有两种，第一种是角色带着球直接冲进柴堆达阵得分，这种方式虽然听起来很危险，然而实际操作中会发现这其实是最简单且最有效率的进攻方式。到达柴堆的方法不限，从地面接近、飞行或者跳跃都是可以的。值得注意的是，使用这种方法进攻成功的角色会在下一回合里被永久驱逐（Banish），直到再过一回合后才能回到场上。简单来说就是，如果玩家一直用这种方式连续进攻得手的话，那么大部分时间玩家都会处于二对三的不利局面。

第二种方式就是投球，和第一种方法不同，投球需要时间蓄力以及瞄准，而且伤害和蓄力时间有关，蓄力时间越长，伤害越高，然而最大伤害值不会超过角色本身的攻击力。由于在本作中，角色一旦持球基本就是在任人宰割的状态，除了躲避敌人外毫无还手之力，因此站在原处投球实际上相当危险。不过投球也不是一无是处，和达阵不同，这种进攻方式并不会使角色遭到驱逐。



©2017 Supergiant Games. All prices in USD. Designed by Empyre. Ecommerce Software by Shopify.

光环

每个角色都有属于自己的光环（Aura），而且根据角色的不同，光环的形状和范围也会不同。光环能同时应用于进攻以及防守，任何非己方角色进入光环范围内都会被立即驱逐。因此只要光环一直存在，角色 就能和敌人保持一定距离。除了用来限制距离外，部分光环范围较大的角色（例如 Jodariel 和 Ti'Zo）可以把其当做进攻的手段，不利用攻击而是直接往光环大小不如自己的对手“撞”上去，借助光环直接把对手干掉也是个不错的选择。顺便一提，不同角色之间的光环是可以重叠的，重叠的话能扩大自身光环的范围，在防守时可以起到不小的作用。

当然，如果光环能一直存在的话，那么本作未免就显得太无趣了。实际上，角色在攻击以及持球时，光环是会消失的，此时玩家所操作的角色是没有还手能力的。而即便玩家中断 / 完成攻击或者取消持球，光环从无回复到有也是需要一个过程的，这个过程中角色光环的范围也会比原来小。因此选择一个正确的攻击以及持球时机在本作中显得非常重要。


■正常状态下的光环


■攻击状态下的光环


■持球状态下的光环

仪式

本作是通过一个又一个仪式（Rite）来推进的，仪式说白了就是本作的“战斗”。除了普通的仪式外，本作还有解放仪式（Liberation Rites）。解放仪式算是本作剧情的分水岭，每次解放仪式玩家都需要选择一个“有资格”的角色来作为解放对象。这个角色除了要参与解放仪式外，解放仪式后他 / 她 / 它都会离队，玩家将不能再使用这个角色，装备在角色身上的饰品也会自动取出。

要想获得解放的资格，除了要剧情发展到一定程度外（有一些角色在一开始是“没有资格”的），角色还需要在解放仪式前的几场仪式中参战（具体场数不确定，但曾经参战是获得资格的必要前提）。因此无论玩家是想保住强力角色让其迟一点解放，还是想让一些用起来不太顺手的角色提前被解放，所有角色你都需要至少用上个几次，只是迟早的问题而已。

另外，随着游戏进程的发展，解放仪式之间的仪式数量会逐渐减少。而且有两点是各位玩家都需要注意的，第一点就是解放仪式的总量是小于角色数量，这就意味着不是所有角色都能获得解放！当然，这也是本作剧情的亮点之一，要解放谁又要让谁留下全由玩家定断。另外本作的仪式都是可以输掉的，包括解放仪式，根据胜负情况游戏剧情以及人物对话也会不同，当然解放仪式输掉后，玩家所选择的角色也不会被解放。



1.离下一场解放仪式还有多少场仪式
2.执行过的解放仪式数量
3.成功解放的角色数量

泰坦之星

解放仪式进行到一定程度后，游戏就会开启“泰坦之星”（Titan Stars）这个系统，星星的数量会随着流程发展而逐渐增加，最多有 12 个。这个系统说白了就是通过给自己加上各种 Debuff，以增加游戏难度来增加比赛后所能获得的经验值。由于这个系统实际上不会对游戏剧情产生任何影响，因此对于那些不想挑战自我只想着看剧情轻松通关的玩家来说，这个系统是完全可以忽视的。当然，对于那些奖杯党来说，了解一下每个泰坦之星的“副作用”还是很有必要的，以下为所有泰坦之星的效果。

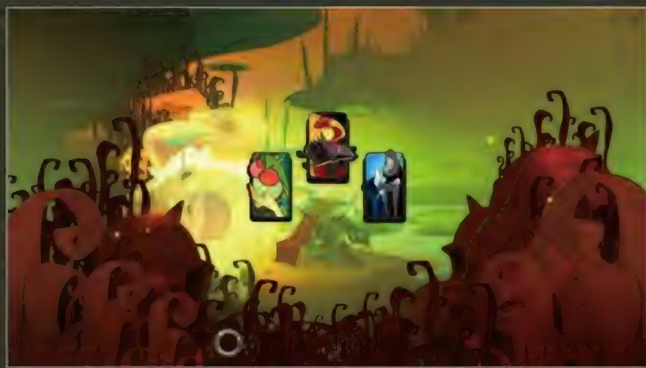
名称	效果
Archbeast Sung-Cries	对手柴堆的初始HP最大值增加30
Time-Singer Ham	对手体力值增加50%
Endrica the Widow	我方柴堆的初始HP最大值减少30
Dolnis the Locket	对手每次持球成功冲进柴堆时，对手柴堆的HP回复5
Limbless Arizech	对手全员增加8点Hope
Xilvias Horse-Headed	对手持球成功冲进柴堆后并不会使其遭到驱逐
Bialanthius	对手全员所能造成的伤害增加5
Lord Candroth	对手全员增加8点Presence
Shax Six Shoulders	对手全员一旦被驱逐就会立即全员回归
The Tattered Mantle	对手持球后光环不会消失，只会减少范围
Yslach Astral-Born	对手的行动更加敏捷
Unfathomed Plumes	对手全员增加8点Quickness

TIPS 有趣的小互动：每当有一个角色加入到玩家的队伍（无论是否会出战），马车里都会多出一个属于那个角色的小物品。用光标选择这些物品可以与其互动，部分物品，诸如Pamitha的酒瓶，连续互动几次还会触发一些和物品主人的小剧情。

旅程

本作是一款线性游戏，直到完成第一场解放仪式前，玩家都不能在大地图上自由移动。不过话虽如此，即便玩家在中期获得飞行能力，探索的自由度依然不高，顶多也就算聊胜于无而已。在到达仪式地点前，玩家一般需要从两个地点里选择一个作为下一个目的地。玩家可以通过查看文字说明以及角色头像来大概判断选择所能带来的后果。其中既有增加我方能力、获得道具等正面效果，也有减少我方能力这样的负面效果。不过玩家也无需过于在意这些选择，毕竟一来这些选择不会影响游戏剧情，二来这些选择所导致的后果，例如增加/减少能力，其效果持续时间仅仅只有一场仪式。

在旅程中玩家还会时不时遇到空闲时间（Vocation），玩家需要从三个选择里选一个作为消磨时间的方法，从左到右的效果分别是：采集能贩卖金钱的果实、学习（能永久增加全员的能力值）、执导某个角色（增加角色1000经验值）。其中学习的效果是显著的。由于效果稳定而且收获相当稳定，在游戏中期玩家可以自由移动的时候，在遇到可以选择Vocation的时候不妨加以利用一番。



饰品

除了基础能力以及技能外，本作中玩家还可以通过装备饰品（Talisman）来改变角色的性能。本作的饰品获得方式有三种：旅程中获得、购买以及通过放置在马车里的Beyonder Crystal并完成试炼。

前两种方式获得的饰品都是全员可装备的，而最后一种方式获得的饰品则只有通过试炼的角色才可以装备，试炼会随着游戏进程发展逐渐解锁，获得的饰品是每个角色的专用装备，多是用来强化角色的某个特性，效果非常强大（当然也有一些效果相当奇怪的）。所有饰品都可以通过道具星尘（Stardust）来强化，最高可以提升到20级，升级后道具的效果会增强，对于部分饰品来说升到满级后的效果甚至可以用脱胎换骨来形容。星尘的获得方式和饰品一样：在旅程中获得，或者是直接从商店购买。



角色界面

界面图

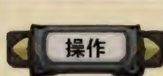


1.Glory：攻击力，影响角色对柴堆所能造成的伤害
2.Quickness：速度，影响角色移动速度
3.Presence：影响角色光环的大小
4.Hope：影响角色被驱逐后回归所需的时间
5.角色个人资料
6.技能栏
7.饰品栏

角色介绍

本作的单人剧情部分中，一共有九个角色可供玩家操作。然而这并不意味着玩家的队伍中能同时有九人，实际上随着游戏进程的发展以及玩家的选择，同伴的数量会随着游戏的进行不断减少。加上一些特殊事件所导致的暂时性离队，因此无论你多不愿意，在通关前，每个角色你至少都得用上个四、五次。好在本作的九个角色都各有特色，用起来没有丝毫的重复感。那么下面就让我们来看看这九个角色的技能以及用法介绍吧。

Hedwyn



操作

攻击形式：直线攻击
跳跃动作：一般的高跳
冲刺形式：一般的冲刺



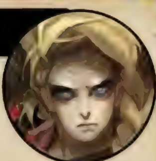
技能

Marks of the Master-General	
技能名	效果
Martial Training	体力最大值增加50%
Critical Strike	攻击范围以及距离增加
Shoulder Smash	跳跃时碰到敌人的话会将其驱逐
Burning Resolve	每次对敌人柴堆造成伤害，我方柴堆回复等于伤害50%的生命值
Bonds of the Saharian Legion	
技能名	效果
Shared Tenacity	我方全员体力回复速度变为原来的两倍
Moon Formation	我方全员持球时移动速度加快
Sacred Bond	当我方成员移动至被驱逐的队友位置时可立即让队友回归
Divine Retribution	敌人被驱逐后回归所需时间多耗费2秒

推荐技能：Martial Training、Shared Tenacity、Shoulder Smash、Burning Resolve

角色简评：初始三人组之一，同时也是本作中少有的人类之一。Hedwyn的能力相当简单易懂，跳跃就是跳跃，冲刺就是冲刺。所有的动作都和玩家平时在其他游戏中所操纵的一般人类角色一样，这也使得他成为了初期游戏中最容易上手的角色之一。无论是强化自身还是辅助队友的技能都能起到立竿见影的效果，在玩家解放他之前，他都是一位能应付各种状况的万能手。

Jodariel



操作

攻击形式：无论是蔓延还是消失速度都很慢的直线攻击

跳跃动作：跳跃距离长，落地后砸地动作会击飞落点附近的目标，效果不分敌我

冲刺形式：往前冲刺一段距离

技能

Sins of the Fallen Emperor	
技能名	效果
Long Stride	可以重复冲刺一次
Crushing Heel	落地后的砸地动作可以击晕敌人，并使敌人掉球
Celestial Spike	投球后，球落点附近的敌人会被驱逐
Brazen Manner	赞颂敌人后的7秒内，对柴堆所能造成的伤害提高10点
Bonds of the Saharian Legion	
技能名	效果
Relentless Vigor	驱逐敌人后，体力回复到最大值
Fierce Presence	永久增加4点Presence，并增加攻击范围
Enduring Flame	我方柴堆的HP初始值增加35点
Greater Banishment	被其驱逐的敌人回归所需时间延长30%

推荐技能：Long Stride、Relentless Vigor、Enduring Flame和Greater Banishment

角色简评：初始三人组之一，按照故事设定种族为恶魔。这位女性老兵的初始攻击力是所有角色里最高的（30），与之相对应的是所有角色中最慢的移动速度以及回归时间（所有恶魔角色都是一样的）。在没有获得相应的强化技能之前，得益于她本身就很大的光环范围，她只要站在柴堆附近就能成为一个非常不错的屏障类角色。而在获得技能弥补了移动速度不快的问题后，她就可以利用其压倒性的攻击能力来进攻了。无论是利用其范围超大的攻击先把敌人全灭，还是直接利用投球消灭敌人，甚至利用颇长的跳跃距离直接达阵都是个不错的选择。

Rukey



操作

攻击形式：虽然范围很细但距离很长的直线攻击

跳跃动作：一般的跳跃，但跳跃距离比人类要长一点，起跳速度也更快

冲刺形式：加速度比人类快一点的冲刺

技能

Maneuvers of Many-Mane	
技能名	效果
Cloud Jump	可以在空中二段跳
Lightning Run	冲刺的加速度加快
Lucky Break	被驱逐后有50%的几率在1秒后回归
Moon Sault	可以在空中三段跳
Traits of the Alpha-Chief	
技能名	效果
Glory Dive	带球冲进柴堆所能造成的伤害增加5
Keen Eye	攻击射程增加50%
Explosive Temper	攻击成功驱逐敌人后会光环会爆炸并攻击附近的敌人
Guiding Light	带球冲进柴堆后Rukey并不会被驱逐，而是会继续留在场上

推荐技能：Cloud Jump、Moon Sault、Glory Dive和Lightning Run

角色简评：初始三人组之一，天生的突击手。几乎所有技能都是为了增加移动以及带球进攻能力，因此其用法也变得相当单一。不过值得注意的是，虽然它无论是地面还是空中的移动速度都很快，但在这过程中并不是无敌的。姑且不说地面移动，在空中的时候实际上很容易会被敌人击落，一旦被击落基本就是球丢狗亡。因此在实战中它往往不是攻击主力，而是适合在场上敌人数量减少后，被驱逐的敌人也快要回归时当一回突击队使用。

Stowaway（名字会根据玩家选择而变化）



操作

攻击形式：直线攻击

跳跃动作：可以蓄力的跳跃，蓄力后跳跃的距离会增加

冲刺形式：可以蓄力的冲刺，蓄力后冲刺的速度和距离会增加

技能

Tricks of the Rope-Caller	
技能名	效果
Heightened Reflex	大幅度减少跳跃以及冲刺蓄力所需的时间
Traitor's Flight	跳跃距离变长
Webbed Feet	冲刺时会减慢附近敌人的行动
False Step	在跳跃的过程中被驱逐的话会立即回归
The Grand Traitor's Leanings	
技能名	效果
Snap Cast	减少攻击所需的蓄力时间
Quick Fling	扔球的速度加快，射程变远
Sudden Grasp	如果球没有被任何一方获得，按下赞颂键后会自动跳到球的位置上
Dark Vigor	持球时奔跑和跳跃都不再需要体力

推荐技能：Heightened Reflex、Snap cast、Sudden Grasp和Dark Vigor

角色简评：相当强力的一个灵巧性角色，谜之少女虽然和Hedwyn类似，但移动速度更加快。蓄力使得她的移动和跳跃更加强力，而蓄力时间长的缺陷也可以通过技能来弥补。Sudden Grasp和Dark Vigor结合在一起使用会起到相当惊人的效果，在学会相应技能后，突击方面甚至比Rukey还要强。出乎意料的是，即便不成为一个突击手，Quick Fling也能使她成为一名出色的投球手。总而言之，只要玩家想办法让她拿到球，她就是一个几乎无解的存在。

Ti'Zo



操作

攻击形式：以自身为中心的大范围攻击，发动攻击后Ti'Zo会被驱逐一段很短的时间

跳跃动作：按住可以在空中飞行

冲刺形式：往前小跳一段距离，在体力耗尽前可连续使用

技能

Secrets of the Accursed Imp	
技能名	效果
Elusive Nature	移动以及冲刺速度加快
Safe Return	攻击后回归的速度加快
Titan's Rage	攻击范围变大
Inner Glory	带球冲进柴堆所能造成的伤害增加10
Flights of the Swallow	
技能名	效果
Moon Sign	被驱逐后会在原处生成一个传送门，并连接到我方柴堆后
Last Laugh	在没有持球的前提下，被驱逐后会自动在原处发动一次攻击
Wild Heart	按下赞颂键后能变成小恶魔（移动速度极快，除此之外没有任何能力）或者变回原形
Star Sign	被驱逐后会在原处生成一个魔法阵，我方踩上去后会增加移动以及体力回复速度

推荐技能：Secrets of the Accursed Imp下的所有技能

角色简评：这只小恶魔是玩家在本作中获得的第一个拥有飞行能力的同伴，而且使用方法在所有角色中也算得上数一数二的奇怪。实际上这个角色是一个攻防相当平衡的角色：它有着不错的攻击能力，虽然有被驱逐的副作用，但攻击范围是所有角色中最大的；本身的光环也大得可怕，即便呆在原地也能起到不错的限制效果；移动能力出色，单论飞行能力的话比Pamitha还要强。其专用饰品Ha'Ub's Wing相当强力，在提升到最高级后其效果能使其飞行以及冲刺不再需要消耗体力！另外，别看它个头小，配合技能，它一次可是能对柴堆造成25点的伤害。

TIPS 奖杯小TIPS，除非重点表明，实际上本作的绝大部分奖杯都可以在训练模式中解锁，其中包括角色伤害累计以及其他技巧性奖杯都可以通过这个方法轻松获得。

Sir Gilman



操作

攻击形式：其走过的地方会留下光环，按下攻击后他会回到刚才移动的起点位置，并引爆光环

跳跃动作：普通的高跳，但高度和距离都比其他角色的跳跃强一些

冲刺形式：速度极快的滑行

技能

Depths of the Sea-Sojourner	
技能名	效果
Valiant Return	我方全灭时，立即回归
Stunning Claim	一场仪式只能使用一次，使用赞颂后场上全员（包括自身）的行动停止3秒
Heroic Stand	我方除它以外全灭后，增加移动速度并且获得无限体力
Seized Chance	成功驱逐敌人后的10秒，对柴堆所能造成的伤害增加10点
Tactics of the Underking	
技能名	效果
Avenging Aid	成功驱逐敌人后，被驱逐的我方队员将立即回归
Quick Draw	可以连续攻击两次，攻击后将回到攻击开始的位置
Greater Cleave	攻击范围变大
Vigorous Slash	发动攻击后体力立即回复到最大值

推荐技能：Valiant Return、Avenging Aid、Heroic Stand和Seized Chance

角色简评：这位本作中惟一的“无罪者”是一位从始至终忠于自己骑士之道并愿意为同伴赴汤蹈火的勇敢战士。这一点不仅仅表现在故事中，也表现在它的技能以及用法上。他的大部分技能都用在了攻击敌人以及辅助队友上，它可以通过攻击来救助队友甚至在全灭后以一人之力力挽狂澜。它比其他角色强的另外一点是它被驱逐后的回归时间极短，如果能装备上升到满级的Prayer Beads（其满级效果为100%几率在带球冲进柴堆后不会被驱逐），配合那么一点点操作，Gilman爵士将能长时间留在场上不停地骚扰敌人。

Pamitha



操作

攻击形式：往前冲刺一段距离，其冲刺轨道上的敌人会被驱逐，而且冲刺的过程是无敌的

跳跃动作：按住跳跃键可以在空中飞行

冲刺形式：往前冲刺一段距离，碰到的角色会被撞开（不会被驱逐），效果不分敌我

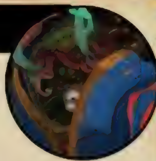
技能

Wings of the Matriarch	
技能名	效果
Swift Flight	飞行的速度加快
Shrike Dash	连续冲刺所需的体力减少
Sleight of Wing	按下赞颂键后和离自己最近的队友交换位置
Greater Celerity	永久增加8点Quickness
Ways of the Highwing	
技能名	效果
Winged Fury	驱逐敌人后的5秒内，移动速度加快
Fell Swoop	攻击将附带一定范围的爆炸
Relentless Pursuit	在Winged Fury发动期间被驱逐的话，回复的时间缩减一半
Natural Superiority	永久增加4点Quickness、Presence和Hope

推荐技能：Swift Flight、Winged Fury、Fell Swoop和Natural Superiority

角色简评：由于角色属性很符合笔者胃口，因此哈比人Pamitha也成为了本作笔者最喜欢的角色。当然，抛开角色属性不说，实际用起来也是很好用的。攻击形式决定了她是一个很好的突击手，攻击范围大且发动过程自带无敌，Pamitha可以通过攻击和冲刺来不停在敌人堆中造成杀伤。而在敌人数量减少后，她就可以利用其自身出色的移动能力直接带球突进。消灭敌人+攻击柴堆，Pamitha是少见的能一人之力完成一次进攻的队友之一。

Bertrude



操作

攻击形式：扇形的大范围攻击，蓄力并闪光的瞬间松开按键能增加攻击的威力和范围

跳跃动作：跳跃距离超长的一次跳跃，落点附近的敌人动作会中断一段极短的时间

冲刺形式：速度极快的滑行，但很难控制

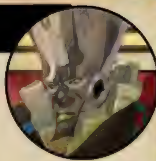
技能

Passion of the Wild Witch	
技能名	效果
Hex of Defeat	当我方柴堆的HP比敌人低时，她所能造成的伤害增加5点
Gteater Blast	攻击范围增加
Sudden Blast	攻击蓄力时间减少
Stubborn Flame	当我方柴堆的HP比敌人低时，敌人所能造成的伤害减少10点
Sorceries of the Southern Bogs	
技能名	效果
Hex of Victory	当我方柴堆的HP比敌人多时，她所能造成的伤害增加5点
Vital Pounce	跳跃后如果击中了敌人，体力会回复到最大值
Serpent Swiftness	滑行速度增加50%，所需体力减少50%
Feral Curse	赞颂敌人后能让他们变成除了移动速度加快外什么都不会的小恶魔，一场仪式只能使用一次

推荐技能：Hex of Defeat、Hex of Victory、Sudden Blast和Stubborn Flame

角色简评：虽然加入时间较晚，外表也不算讨喜，但在角色被解放得差不多的后期，Bertrude算得上是一位相当重要的队友。从角色性能上来讲，她攻防兼备。攻击范围为扇形，配合专用饰品Milithe's Tail其攻击能直接穿越场景障碍物。虽然移动速度慢，但发动冲刺后其移动速度简直和飞一样。值得一提的是，她的跳跃距离在所有角色中也算是数一数二，对准目标后甚至能从场中央直接跳到对面柴堆上！另外它的辅助技能，诸如Hex of Victory、Hex of Defeat和Stubborn Flame也相当强力。

Volfred



操作

攻击形式：在指定位置生成一棵树芽，树芽本身也有光环，且除非Volfred被驱逐，否则不会消失

跳跃动作：按住跳跃键后能生成一个屏障，无视且反弹敌人的攻击，敌人碰到屏障后也会被弹开

冲刺形式：往前瞬移一段距离，瞬移过程能无视地形以及敌人光环

技能

Legacies of Old Hundred-Minds	
技能名	效果
Guardian Sapling	当Volfred被驱时，一棵树芽会生成在我方柴堆的旁边
Sturdy Sapling	树芽生成并形成光环的速度加快，光环范围也会增加
Unstable Sapling	按下赞颂键后生成的树芽会爆炸并攻击敌人
Numbing Gust	我方全灭时，敌人移动速度变慢且不能使用能力
Grasp of the Philosopher	
技能名	效果
Final Kindling	一场仪式只能使用一次，当我方柴堆HP降到0时，复活并将HP回复到10
Guardian Shield	生成屏障时，屏障对我方全员都会生效
Steadfast Hope	永久增加5点Hope
Miracle Kindling	一场仪式只能使用一次，当我方柴堆HP降到0时，复活并将HP回复到40

推荐技能：Grasp of the Philosopher下的几乎所有技能，Guardian Shield推荐用Guardian Sapling代替

角色简评：无论从为人，还是其最终目的来看，Volfred都是一个倾向和平的人。从攻击形式以及技能也不难看出这一点，毕竟在游戏中他就是一个完完全全的防守型角色。因此使用方法也非常简单：由于树苗和自己是命运共同体，必须优先保护自己的缘故，尽量呆在我方半场；树芽的位置则尽量放在球所在位置的附近，配合专用饰品Lu's Bough能有效增加树苗放置的有效范围。另外在危急时刻，Volfred还是能成为一个攻击手的。其冲刺相当强力，无论是效果还是体力消耗都令人满意。而他的初始投球速度以及射程也是所有角色中数一数二的。然而由于加入的时间太晚，正常玩的话很难将其练到满级。

部分难点奖杯详解

本作的白金难度不高，但由于是个线性游戏，而且大部分角色会离队，因此会错过的奖杯也有很多。另外还有一些技巧性奖杯，鉴于本作的系统博大精深，根据玩家操作角色的不同，技能以及饰品的搭配不同，战斗的难度也会发生变化。因此以下一些难点奖杯的拿法也不是惟一，甚至可能不是最好的方法，有兴趣的玩家可以自己尝试寻找更好的解法。

 Scribes' Champion

奖杯要求玩家在启动 12 个泰坦之星的状态下赢得一次仪式。虽然听上去很难，但由于 12 个泰坦之星收齐的时候实际已经到了游戏的后期，到了那时候玩家的队伍应该也已经非常强大了。鉴于是游戏后期的缘故，笔者推荐玩家故意留下一两个自己常用的强力角色，对手则挑选一些队伍组成单一、实力较弱的队伍，例如全是狗的 The Dissidents 以及全是小虫的 The Pyrehearts。惟一需要注意的就是 12 个泰坦之星收集齐的时候实际上也已经快要通关了，建议玩家立即解杯免得夜长梦多。另外，这个奖杯在 Easy 难度下不能解锁（默认难度为 Standard）。

 Banished One and All

奖杯要求玩家用一次攻击驱逐三名对手。最简单的方法就是通过 Beyonder Crystal 进入训练模式，在训练模式下，除非玩家操作的角色拿到球，要不然对面是不会移动的。接下来就很简单了，用 Ti'Zo 绕过球，然后一发带走对面三人吧。

 Mercy Shown

输一场解放仪式就可以了，虽然很简单但很容易就会错过。仔细挑选自己要“放过”的对象吧。

 Crowd Pleaser

Feats of Glory 是在游戏中后期增加的系统，玩家只要在仪式中完成一些额外条件就能获得金钱作为奖励。难度并不高，奖杯所要求的三次也不多，建议玩家尽早完成。

 Fear Not the Flame

一次过造成 40 点以上伤害的最佳人选是 Jodariel，初始 30 点的攻击力配合技能 Brazen Manner 能很轻易地完成。建议在训练模式下解锁这一奖杯。

 Flame Quencher

奖杯要求玩家用三次达阵攻击结束战斗，讲究的是角色的单次输出能力。理所当然的这个任务交给了攻击力最高的两个角色 Jodariel 和 Bertrude，增加输出的技能必不可少，例如 Jodariel 的 Brazen Manner 和 Bertrude 的 Hex of Victory。增加攻击力的饰品 Cur Fang 也不要忘记装备，其等级升到 30 后可增加 8 点攻击力。当然别忘了，这个奖杯限定攻击模式为达阵攻击，别傻乎乎去投球了。

 Big Spender

正常来说，在本作的流程中要想花 1000 块还是有点难度的，毕竟本作赚钱方式并不多。然而这个奖杯却不难，玩家只要反复购买并贩卖同一样道具即可达成 1000，不过卖出东西后别不小心按错键退出了商店，这样做的话玩家之前卖掉的道具会立即消失掉。

 Master Conductor

本作最难的奖杯之一。虽然只要求玩家启动六个泰坦之星，但由于对手 AI 难度为最高的缘故，实际挑战难度比 12 颗星的 Scribes' Champion 还要难。

首先，启动的六颗星不能随便选，笔者推荐启动的泰坦之星有 Archbeast Sung-Cries、Time-Singer Harn、Endrica the Widow、Dolnis the Locket、Xilvias Horse-Headed、Bialanthius、Lord Candroth。另外由于奖杯要求，中间的战场设置全是默认。

另外双方配置也要考虑一番，我方必备人选有 Sandra（自带延长对方驱逐回归时间的技能），其余人选可以自由搭配。推荐角色有 Tamitha（攻击范围大，可以驱逐对手也可以带球进攻）、Dalbert（带球达阵时不会被驱逐）、Bertrude（超强的跳跃能力）以及 Volfred（树苗配搭操作走位可以较为轻松地限制甚至解决 AI 对手）。

对手则根据自身操作习惯来选择，笔者推荐的是三恶魔 Jodariel、Oralech 和 Ignarius。因为它们的行动以及回归速度是所有角色中最慢的。当然，玩家也可以选择一些本身能力比较弱的角色，例如两个虫 Sir Gilman 以及 Sir Deluge 就是个不错的选择。

战术则因人而异了。以三恶魔为例子，主要战术为利用行动较为迅速的 Tamitha 把三个恶魔解决后，趁其还没回归利用 Dalbert 直接达阵，Sandra 的作用主要用于 Tamitha 被驱逐后的“补刀”以及延长对面回归时间用。战术并不是惟一的，例如笔者自己第一次尝试解锁这个奖杯时使用的配置就是双哈皮（Tamitha+Pamitha）加 Sandra 的组合，对阵的对手为双虫加 Jodariel。战术则是相当简单粗暴的“开场抢球，然后飞行直接达阵”的无脑打法。有兴趣的玩家可以自行寻找适合自己的方法。

奖杯列表

名称	杯种	解锁条件
Herald of the Scribes	白金	获得除此以外的全部奖杯
The Reader	铜	流程相关奖杯
The Fast Talker	铜	使用Rukey对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
The Free Spirit	铜	使用Hedwyn对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
The Fallen Soldier	铜	使用Jodariel对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
The Faithful Drifter	铜	使用Stowaway对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
The Little Watcher	铜	使用Ti'zo对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
The Honor Seeker	铜	使用Sir Gilman对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
The Guilty Sister	铜	使用Pamitha对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
The Serpent Queen	铜	使用Bertrude对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
The Plan Maker	铜	使用Volfred对柴堆造成200点伤害（含训练模式）
Gather the Band	银	收集齐全部同伴
Home Free	铜	完成一次解放仪式
Mercy Shown	铜	输掉一次解放仪式
Master of the Rites	银	任意角色的等级提升到5
Cover to Cover	铜	解锁仪式之书的所有章节
Book Worm	银	解锁仪式之书的其中50页
Found Your Calling	铜	执行Vocation指令10次
Star Duster	铜	提升一个饰品的等级到20
Crowd Pleaser	银	达成3次Feats of Glory
Scribes' Chosen	铜	选择3个以上的泰坦之星并完成仪式
Scribes' Guardian	银	选择6个以上的泰坦之星并完成仪式
Scribes' Champion	金	选择12个泰坦之星并完成仪式
Sandras' Disciple	铜	在Beyonder Crystal中完成2次试炼
Sandras' Favorite	银	在Beyonder Crystal中完成5次试炼
Mystic Training	铜	在Beyonder Crystal中完成1次练习
There For Them	铜	在马车中和同伴进行20次对话

名称	杯种	解锁条件
True Freedom	金	完成游戏
New Alliance	铜	让Jodariel和Pamitha组队并完成一次仪式（剧情模式）
Big Spender	铜	在商店中累计消费1000块
Returned to Glory	银	完成三次解放仪式
First Ceremony	铜	在对战模式（Verus Mode）中和另一位玩家对战
The Will of the Scribes	铜	在对战模式中和另一位CPU对手对战
Lick of Flame	铜	在我方柴堆HP10以下的情况下完成一次仪式（对战模式限定）
First Whiff	铜	利用道具Scribe Snuff来替角色洗点
Sky Explorer	铜	在使用马车飞行的时候，调查10个观察点
Scourge of the Skies	铜	在使用马车飞行的时候，撞上别人的马车5次
The White Lute	铜	使用马车里的White Lute来听一次音乐
Downside Pilgrim	铜	在剧情模式的每一个地点都成功执行过一次仪式
Favored to Prevail	铜	在剧情模式中战胜过每一位对手
Untouched Flame	银	无伤完成一次仪式（含训练模式）
Enlightened	银	在对战模式中战胜Master难度的对手
Banished One and All	铜	用一次攻击同时驱逐三名对手
Flame Quencher	铜	利用三次或以下达阵攻击获得仪式胜利
Fear Not the Flame	铜	一次过造成40点以上伤害
Star Struck	铜	把球扔向对手并让他接住球，然后2秒内将其驱逐
Home-field Heroes	铜	在场地Isle of Khaylmer使用Ti'zo和Messenger Imp战胜对手（对战模式限定）
Classic Nightwings	铜	让Volfred、Ti'zo和Oralech组队战胜敌人（对战模式限定）
Sons of Jomuer	铜	让Rukey、Barker和Dalbert组队战胜敌人（对战模式限定）
Dames of the Downside	铜	让Sandra、Tamitha和Udmildhe组队战胜敌人（对战模式限定）
Master Conductor	银	选择6个以上的泰坦之星战胜Master难度的CPU敌人（对战模式限定）

TIPS **冤家和解**：在故事中，Jodariel和Pamitha由于性格不合，玩家在剧情模式里是不能把他们编到同一个队伍的。但只要玩家完成了第一次解放仪式，然后执行过10次仪式后。在第11次仪式时就会发生事件，这两个人就会冰息前嫌，这也是奖杯“New Alliance”的获得方法。顺便一提，这个奖杯同样可以在训练模式中提前获得。



曾开发过《天剑》、《鬼泣 DMC》等优秀动作游戏的 Ninja Theory 这次转换身份，以独立工作室的身份带来了本作，讲述了在维京时代，一名失去了爱人，心灵受到严重创伤的凯尔特女战士，独自一人前往北欧冥界寻找挚爱的故事。Ninja Theory 将本作的设计重点从以往擅长的动作部分转移到叙事与解谜，在虚幻 4 引擎精美的画面加持下，带来了一场神秘又诡异的旅程。

通关时间 6 小时左右

PS4		
狱刃 塞娜的献祭		Ninja Theory
Hellblade: Senua's Sacrifice		动作冒险 / 中文版
2017 年 8 月 8 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 29.99 美元		

攻略透解 GUIDE THROUGH

按键	说明
左摇杆	移动
右摇杆	视角
方向键↓	相片模式
L1 键	奔跑
R2 键	凝视 / 时间减缓
R1 键	格挡
□键	快速攻击
△键	重击
○键	破防攻击
× 键	闪躲

谜题机制

乌鸦木门



贯穿整个游戏流程的主要解谜方式，通过穿过乌鸦木门改变可视范围内的环境障碍分布，是比较基础也较为容易发现答案的解谜方式。

红色符文门

红色符文门分为两种，一种为螺旋状红色符文门，一般出现在通往下一场景的关卡末尾处，触发后需要在



场景内找到特定的角度，使空中零散的碎片组合成完整的螺旋状符文并与符文门三点一线方可解谜。

另一种则是布有 1 到 3 个北欧文字的符文门，触发后需要在场景中找到类似图案，可能是多个物件组合而成，也有可能是光线形成的阴影。在谜题答案附近的空中会布满大量的对应符文图案作为提示。

© 2017 Ninja Theory Ltd. All Rights Reserved.



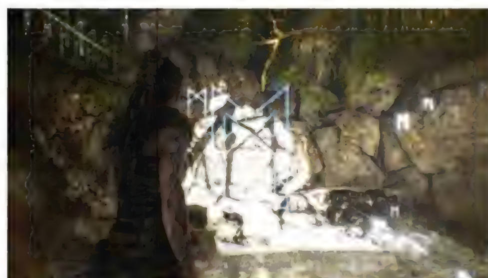
全收集流程

第一章 神殿试练

在旁白与玩家的对话中游戏正式开始，电影式的开场中玩家无法控制行动，只能转动视角，可以欣赏一下虚幻4带来的精美画面。上岸开始操作，面前便能发现第一个收集**石碑1/44**，每收集一个石碑，石碑周围一圈红色的符文便会变白一个，共计44个石碑符文，随后一路朝着黑尔海姆前进并触发剧情。

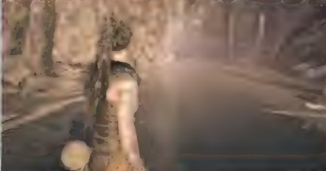
穿过通往黑尔海姆的大桥下方，左手边一个小瀑布下发现**石碑2/44**，调查后天空开始下雨，登上旁边的石梯。顺着隧道一直前进触发谜题，根据提示找到场景中拥有相同符文图案的标志，回头调查石壁上的阴影即可破解谜题。

继续攀登，在渡过一座独木桥后能发现石碑**3/44**，前方穿过山洞会来到神殿外厅并触发剧情，剧情后玩家需要通过面前“红、黄”两个试练才能打开背后通往黑尔海姆的大门，右侧调查**石碑4/44**，随后进入左侧的红色试练。





石碑1/44



石碑2/44



石碑3/44



石碑4/44

幻觉试练·红

进入后右手边便能看到**石碑5/44**，左手边前进则是谜题。玩家会发现一面印有红色符文的石门，但是无法打开。走石门左边推下木桥，会发现泛起金色光辉的乌鸦木门，从乌鸦木门另一侧看向石门会发现石墙消失，之后的众多谜题也是通过该机制解决。



穿过石门进入试练第一关，打开大门会触发第一场战斗。本作战斗操作比较简单，面对最初始的杂兵，使用R1+○飞踢配合□□△□的处决技基本可以直接秒杀（简单难度），胜利后推开门，利用右侧的乌鸦木门后打开左侧墙壁的通道，顺着通道向上，面朝红色符文门按下R2键凝视，令空中三个碎片组合成完整的符文即可打开大门。

第二关进行同样的操作，先调查正前方的红色符文门，触发出空中的碎片。透过场景内的乌鸦木门打开新的通道，下来后接着穿过第二扇乌鸦木门再次打开通道。正前方能发现一座木桥，穿过木桥与之后的第三扇乌鸦木门，钻进前方木栏内的石屋，随后打开左手边的铁门，返回第三扇乌鸦木门处再次穿过改变场景。回到石屋走上石梯，穿过木梁来到另一侧发现**石碑6/44**。回到石屋内，从一架垂直木梯登上二楼，穿过第四扇乌鸦木门后场景内会多出一段石梯。返回下方登上新出现的石梯凝视大门，即可凑齐符文打开大门完成第二关。

进入第三关前一个漆黑的场景内触发一次战斗，胜利后离开场景即能看到**石碑7/44**。进入第三关先不触发谜题，第一扇乌鸦木门处右侧回头能发现**石碑8/44**，接着回到正路调查大门开始解谜。该谜题会出现许多符文碎片，通过剧情提示的两扇乌鸦木门可以排除错误的答案，本攻略会直接给出解开谜题的注视位置，当务之急先收集完本场景内的石碑。

直行向前，穿过乌鸦木门和木桥后右拐，放下木桥继续前行，前方的拱形乌鸦木门会打开对面石墙的通道，进入后右手边蹲下前进发现**石碑9/44**。接下来解开谜题，先回到剧情触发后的初始位置，这次走左侧，通关乌鸦木门令前方的木梁出现，穿过木梁后找到下图位置凝视大门即可完成谜题。



进入大门后还有一个谜题需要解决，不过难度很低。先调查正前方大门，然后走右边上竖直木梯，穿过一次乌鸦木门后下来，走另外一个石阶登上树枝。来到另一侧后透过乌鸦木门走过木梁，放下木桥后再穿过一次乌鸦木门使木梁消失，再走过木桥登上树枝，凝视大门解开谜题，进入第一场BOSS战。

BOSS除了跳跃攻击和冲刺攻击需要翻滚外，其他皆可防御弹返，战斗到一半时玩家还需要消灭几波杂兵。中途玩家可以获得时间减缓的能力，通过消灭怪物进行充能，在腰间亮起符文时按下R2键即可释放。BOSS后期半隐身时也需要时间减缓才能破除隐身，进行攻击。消灭后试练完成，原路返回到神殿外厅。



石碑5/44



石碑6/44



石碑7/44



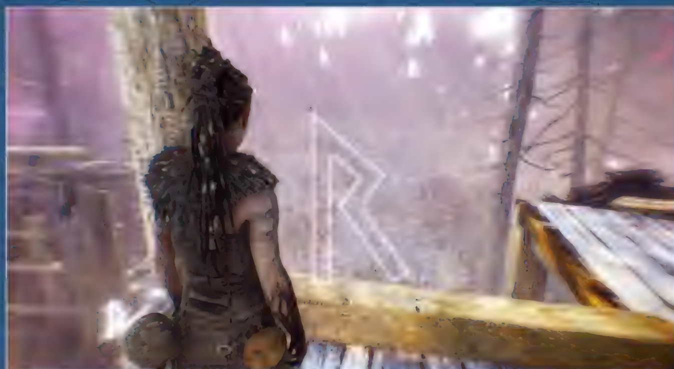
石碑8/44



石碑9/44

火焰试练·黄

回到神殿外厅后会触发一次战斗，会遇到本作中第二种杂兵，盾牌一定要使用○键攻击才能破开，胜利后打开黄色符文门进入试练。刚一进入贴着右侧前进，一个山洞内发现**石碑 10/44**。回到正路，左侧符文门前有一场战斗，胜利后调查符文门获得开启用的符文图案，旁边的坡道上很容易就能发现两个图案的位置，打开门后进入试练第一关。



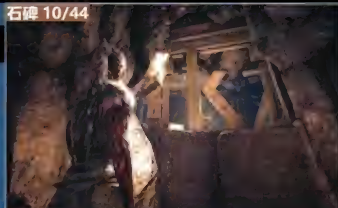
一路前行会发现一面印有黄色符文的藤门，门前会有一场战斗。调查藤门会提示玩家寻找火焰，回身走过旁边的木门会发现印有黄色印记的祭坛，调查后场景会变为一片火海，藤门也会因此打开，需要抓紧时间迅速通过。

通过后来到试练第二关，在木桥前左转能发现**石碑 11/44**，接着从桥的下方来到第二扇藤门前，调查后回身来到另一处较为空旷的场景，上方能看到祭坛，祭坛右下方发现**石碑 12/44**。调查祭坛后从右边直接跃下，向藤门前进，地上的火焰触碰过多会令角色死亡。

刚一进入第三关左手边就能看到第三扇藤门，右边则是几栋倒塌的房屋，其中一栋废墟内能发现**石碑 13/44**。祭坛被封在红色符文门的背后，因此需要找到两个对应的红色符文。第一个符文利用符文门前的几颗树干便能看到，之后进入废墟内，登上二楼一直走到尽头，观察地面的火焰能发现第二个符文图形。进入后调查祭坛回身奔向藤门，沿途阻拦的火焰需要绕道，藤门前会有一场小规模的战斗，速战速决。

第四关进入后直接爬上右侧楼梯，走左侧的木桥来到左边的房间内，然后再从左边的门出去能看到**石碑 14/44**。从房子内出来，打开右侧的木门再调查右手边的红色符文门获得三个符文图案。第一个图案就在之前从房子内出来后左转，第二个图案位于符文门左侧的房子内，在房子同一侧的哨塔上方能发现第三个图案。打开符文门后调查祭坛，回身进入藤门开始第二场BOSS战。第二个BOSS没有什么特殊部分，当BOSS将武器插入地面蓄力时迅速攻击将其打断，否则会被直接秒杀。




石碑 10/44


石碑 11/44


石碑 12/44


石碑 13/44


石碑 14/44

第二章 堡垒

进入黑尔海姆堡垒的桥上会有一些敌人，进入堡垒内部后还会遇见使用巨斧的精英敌人，他使用冲撞时威胁很大，带有追尾特性，需要看准时机翻滚。打开左侧的门会发现红色符文门，调查后获得符文图案，之后从右边的门到达外侧就能发现**石碑 15/44**。走到外侧的船骸上看向堡垒，特定的角度凝视可以修复一座向上的楼梯。登上楼梯前，在下方观察吊在天花板上的木架可以发现一个符文，登上楼梯后同一个木架，变换角度可以发现第二个符文。顺着二楼的走廊直行能发现一架向下的木梯，下去可以发现**石碑 16/44**，二楼另外一个向上的木梯则能发现第三个符文。接着下楼打开符文门后触发剧情动画。

沿路一直来到海边能发现**石碑 17/44**，石碑右侧的坡到上去能看到**石碑 18/44**，通过桥的下方，下楼梯走到右前方船的背面发现**石碑 19/44**。继续前进，在一处需要左拐并且天气发生变化的位置，右手边背后可以看到**石碑 20/44**。


■外侧的船骸上看向堡垒


石碑 15/44


石碑 16/44


石碑 17/44


石碑 18/44


石碑 19/44


石碑 20/44

第三章 死亡之树

看完剧情动画继续前进，海边能发现**石碑 21/44**，另一处海边则有**石碑 22/44**。绕到树下后调查内部，会提示玩家需要通过 4 个试练，获得 4 块碎片才能拔出格拉墨之剑。先从最近的试练开始，下楼梯调查覆盖了蓝色光芒的石碑。



迷宫试练



沿着海边前进便能看到**石碑 23/44**，然后从挂有红色缎带的位置上坡进入迷宫。进入后一直贴着左边墙壁走可以看到**石碑 24/44**，接着回身离开这个房间，继续贴着左边墙壁走能看到**石碑 25/44**。之后顺着右右右左右右前进发现**石碑 26/44**。回身离开后贴着左边的墙壁拐 3 次便能看到亮光，从缝隙中钻出去，再右拐看到红门即可离开迷宫。



失明试练

从死亡之树左侧跃下，进入左手边的第二个失明试练。只需要朝着有光亮的地方前进即可。碰到铁门后沿着篝火走，之后遇到水流后朝上游前进，进入一栋房子内。从此处开始会出现直接秒杀主角的怪物，需要小心躲避，之后朝着有光亮的地方连续穿过 2 个场景后即可完成本试练。



碎片塔试练

进入试练后直行，放下右侧的木桥，调查前方的假面使场景变成黄昏，然后调查前方房子的红色符文大门，大门口左边能发现**石碑 27/44**。从大门右边的码头放下木桥，调查假面使场景变成夜晚。夜晚房子右侧的铁门会打开，进入后调查假面切换黄昏，就可以进入房子内部，大厅可发现**石碑 28/44**。走到石碑背后的平台上回头凝视阴影获得符文，随后切换至夜晚，从房子正面的大门进入。凝视前方修复楼梯，楼梯旁是**石碑 29/44**，上到楼上能看到**石碑 30/44**，石碑边上调查红色符文门获得符文图案。

继续上楼，放下木桥调查假面切换至黄昏，然后打开右侧两扇通往阳台的木门，木门之间能看到**石碑 31/44**。切换至夜晚后来到阳台，望向远处光人的位置可以获得一个符文图案，穿过阳台来到另一侧，放下通往假面的木桥。切换至黄昏，原路回头既能看到**石碑 32/44**，身后的则能发现第二个符文图案。接着回到二楼，符文门背后调整角度能看到第三个符文图案，然后切换至夜晚即可打开符文门，走过独木桥追上前方的光人完成试练。





瘟疫试练

进入最后一个试练，走过木桥后跳入污水河内，穿过右边的房子可以看到久违的乌鸦石门。穿过石门打开通路，前往右手边哨塔下方，再穿过哨塔下方的石门打开新的区域能发现**石碑 33/44**。接下来连续穿过面前的石门和上一个石门，使哨塔的楼梯出现。哨塔上方往右侧凝视可以修复一座木桥，然后前往修好的木桥来到一所房子内，先调查右侧的**石碑 34/44**，再调查左侧的红色符文门触发剧情。之后会有一只怪物不停地追逐玩家，但移动非常缓慢，而玩家需要在场景内找到 3 个符文图案，符文会发现显眼的白光，因此这个谜题非常简单。


石碑 33/44


石碑 34/44

地狱

进入地狱后没有任何的解谜要素，一路解决大量敌人，前往山顶触发剧情即可。



第四章 重返黑尔海姆

沿路返回，在到达山脚时会提示玩家上山，上山打开进入内部的大门后便能看到**石碑 35/44**。从石碑左侧的吊桥打开木门，接下来角色如果待在没有光亮的地方过久便会直接死亡，全速向前方的大门跑去并拿起火把触发剧情。剧情完后调查面前的红色符文门获得符文图案，转过身左手边有一段螺栓石梯，下去后玩家需要钻入水底并会熄灭火焰。利用透进来的光亮到达洞窟尽头可以重新拿起火把，然后回过头来寻找符文和石碑。转过身后左手边能看到**石碑 36/44**，右手边一个木框进入后，点亮场景内的火炬，地上的木架配合水中的倒影可以获得一个符文图案。之后从拿起火把的位置上行，在门的左边还有一个小洞，里面可以看到**石碑 37/44**。打开门后回到之前的符文门前，再次前往之前螺旋石梯处，不过这次向上走，点亮一个火炬后墙壁上会出现符合符文图案的阴影。回到红色符文门处，转过身右侧第三个门进入会来到一个圆形房间，并触发一场战斗，结束后捡起火把，将场景内的所有火炬全部点亮，走上旁边的高台观察场景中心可以获得第三个符文图案。

剧情后角色掉落到下层，沿着右侧墙壁到达隧道前，拿起门口的火把进入。红色符文门前会有一场战斗，胜利后捡起火把，走上符文门右边的高台点亮火炬，然后从另外一侧向火炬看去木架便会变成符文图案。通过符文门，走过独木桥后右手边铁栏内发现**石碑 38/44**，下方符文门左边还有**石碑 39/44**。调查符文门后，先拿起火把从场景入口处旁的一个小洞钻到尽头点亮一个火炬，然后从有水帘的位置进入，迅速奔跑到头放下吊桥，然后在眼前的火炬（之前点亮的火炬）处重新点亮火把，再回身点亮符文门旁高台的火炬，回到门前既可看到符文图案。

打开门后走一小段便能发现**石碑 40/44**，钻进一个洞内并熄灭火把后，进入第三场 BOSS 战。BOSS 虽然很笨重，但受到一定伤害后屏幕便会变得漆黑一片，此时使用时间减缓的能力能够发现它在黑暗中的位置。


石碑 35/44


石碑 36/44


石碑 37/44


石碑 38/44


石碑 39/44


石碑 40/44



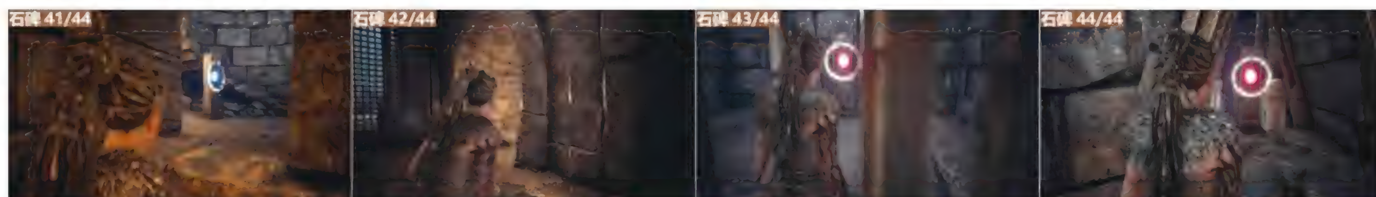
第五章 通往冥界

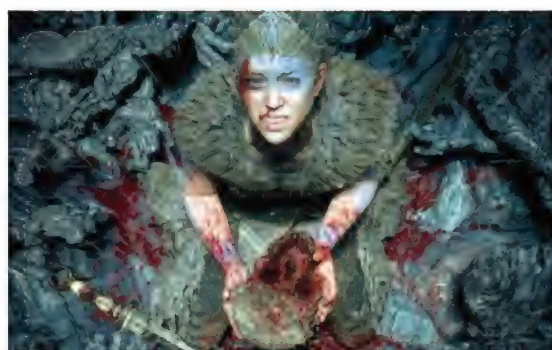
胜利后来到冥界入口，沿着左边的楼梯上去，在岔路口右拐进入有螺旋楼梯的位置能看到**石碑 41/44**。顺着螺旋楼梯向上，走到外围时凝视场景中间的桥梁可以修复桥梁一部分。回到螺旋楼梯前会有一场战斗，沿着螺旋楼梯下来，正对面的出口来到外围，走过独木桥来到中间吊桥的一侧，封闭的铁门旁有**石碑 42/44**。面朝吊桥，从右边的石梯来到正上方凝视可以修复吊桥的第二部分。

下来走到吊桥上，凝视右后方的墙壁会出现一个新的洞窟，进入洞窟内右手边发现**石碑 43/44**。从旁边的矮洞穴钻到头发现一个螺旋石梯，石梯走到最上层可以看到最后一个**石碑 44/44**。下一段石梯，从左边的门进入触发一场战斗，胜利后从一旁三角形洞口凝视修复吊桥最后一部分。

通过吊桥来到下一场景后触发剧情，吊桥上还会触发一场战斗。


■凝视右后方的墙壁会出现一个新的洞窟，





第六章 宫殿埃琉德尼尔

进入后玩家需要连续进行三场战斗，第一场为一些普通的杂兵，第二场战斗则是三名 BOSS 的幻影，最后一场战斗的杂兵无穷无尽，只需要接近海拉，直到剧情对话结束，自杀即可，剧情完后全游戏通关，如过没有错过收集的话此刻便可以获得白金奖杯。



奖杯列表

杯种	奖杯名	达成条件
白金	Done	获得到所有奖杯
金杯	The Fight Begins	首次打开大门
金杯	Extinguished	打败 Surtr（第二名 BOSS）
金杯	Master of Illusion	打败 Valravn（第一名 BOSS）
金杯	Source of the Darkness	在桥上与海拉见面
银杯	Trust Your Senses	完成失明试练
银杯	Different Perspectives	完成碎片塔试练
银杯	Cure For the Plague	完成瘟疫试练
银杯	Escaped	完成迷宫试练
金杯	Gramr Released	拔出格拉默之剑
银杯	Warrior	逃离尸海
金杯	Into the Mountain	进入冥界
金杯	Tamed the Beast	打败 Fenrir（第三名 BOSS）
金杯	The Final Battle	面对海拉
金杯	Stories From the North	收集所有石碑



攻略透解 GUIDE THROUGH

本文对应语言版本：简体中文
本文对应游戏版本：1.02
白金所需时间：15小时左右

玩家们熟悉的内森·德雷克已经回老家生女儿，并没有在这个DLC里出现，主角变成了“系列第二女主角”克罗伊和“战斗力约等于两个德雷克”的前佣兵头子娜蒂恩。而这个组合给玩家带来了不同于德雷克兄弟的游玩体验，两人的互动为这段虽然略显短暂但却紧凑万分的寻宝之旅添色不少。虽然套路依然满满，即便换了个主角该塌的走上去还是会塌，但系列各种老套路的重新演绎、老角色的加入以及流程中的各种令玩家乐在其中的小细节，使得这次印度寻宝之旅依然令人难忘。

文 三日月&纱迦 美编 咕噜

UNCHARTED THE LOST LEGACY

神秘海域 失落的遗产		SIE	
Uncharted The Lost Legacy		动作冒险	中文版
2017年8月22日	本地1人	无对应周边	
售价为268港元			

PS4

系统详解

基本操作

按键	作用
×键	跳跃/切换肩膀
□键	近身攻击
△键	上弹/反击
○键	进入掩体/翻滚躲闪
L1键	使用绳索
L2键	瞄准/刹车
L3键	标记敌人
R1键	手榴弹
R2键	射击/油门

按键	作用
R3键	瞄准时缩放画面
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
方向键↓	找回交通工具/引爆C4
方向键→	切换武器
方向键←	切换武器
触控板	开启笔记
OPTIONS键	暂停菜单

开锁

为了突出克罗伊与德雷克的不同而新加入的系统，在本作中玩家会找到不少被锁上的锁箱。这些锁箱中一般都会有比较强力的武器，其中本作新加入的潜行利器消声手枪也只能从锁箱中获得。有少数几个里面还会放着收集品。开锁的方式也和其他游戏里的开锁没多大区别：移动左摇杆，待手柄剧烈振动后停止，重复两次或者三次后就能打开锁箱。惟一需要注意的是，开箱声音虽然很小，很难被附近的敌人察觉到，但很多时候开箱都是需要一点时间的，在潜入时开箱小心不要被附近巡逻的敌人看到。

惨烈难度流程攻略

序章

流程要点 以剧情为主的一个章节，玩家跟着流程提示一路前进即可。中途还会出现拍照的教学，这个同时也是本作的收集之一，之后玩家会遇到很多类似于这种拍照的机会。

全收集位置		
收集总数	宝藏：1	照片：1

照片（1/1）：在可以控制克罗伊行动后，出门往右下楼梯，然后往前走几步就会看到拍照的提示。

宝藏（1/1）：拍完照后往左走，从人群中挤过去后会发生剧情，剧情后按键获得甘尼许小雕像。



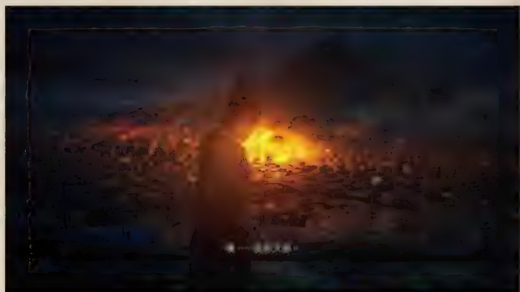
©2007-2015 Sony Interactive Entertainment America LLC.

叛乱

流程要点 1. 正式进入第一章后，战斗依然不多。这个章节主要是近身格斗以及开锁的教程，同样跟着指示走就可以了。

2. 在通过检查点并找到目标的红色木门后，玩家需要暗杀掉路上的两位士兵。具体要点和操作与前作是一样的，想必各位玩家也能轻易上手，这里就不阐述了。开锁的部分则可以参考前文系统部分。

3. 通过红色木门进入建筑内部后还有两个士兵，玩家既可以通过左下方的残骸底部继续前进，也可以通过右方断层来到上层，反正两条路都是殊途同归。楼上还有两个士兵，由于这两位倒霉鬼都忘记带枪，因此无论暗杀还是硬干都不难，懒得打的玩家可以无视他们直接翻出窗外继续前进。



4. 在最高难度下的第一场战斗中，在娜蒂恩加入战局前的一对三中，建议玩家一开始就立即立即翻滚出包围圈。惨烈难度下玩家只要连续挨三拳就会挂掉，利用楼顶边缘迅速把其中一个敌人踢下去（或者用普通攻击解决掉一个敌人后），娜蒂恩就会加入战局。之后还会有三个敌人登场，不过有 NPC 的帮忙，这点敌人不在话下。

全收集位置

收集总数	宝藏：1	照片：0

宝藏（1/1）：当克罗伊来到粉红莲花的屋顶后，拨开晾晒在这里的衣物后前进，会看到一架飞机从头顶飞过并轰炸城市。此时往左转并往前方看，就能看到黑暗中闪闪发亮的宝藏：纯银制香烟盒。

渗透

流程要点 1. 之前是近身战斗和开锁，这章则是攀爬的教程。前进的路只有一条，沿着霓虹灯一路前进吧。

2. 利用草丛的掩护解决掉一个敌人后，玩家需要把杂物房里的箱子拉出来当垫脚才能继续往高处前进。之后还有一个类似的情节，不过箱子不是用来当垫脚就是了。

3. 进入保管室后玩家可以逛一下，调查一下周围放着的一些文物，在取得白板上的古书页后娜蒂恩会提示玩家，此时把箱子的锁打开就可以继续剧情。



4. 即便是在惨烈难度下，逃亡的部分也不难。得益于顽皮狗出色的关卡设计，这里的逃亡路线也不是固定，玩家只需要注意一点：不要停下来。在第一段过场动画后不久，玩家会遇到三个敌人，对付方法没什么特殊，和 NPC 站近一点然后借此来发动"合体攻击"能让战斗简单不少。解决敌人后继续逃亡，一路往地不要停下脚步拼命跑即可逃出生天。顺便一提，这段流程里一共有两条滑索（不算上最后一条），加上之前利用草丛暗杀敌人前的那条绳索，全部四条都使用过一次可以解锁奖杯"按图索骥"。

全收集位置

收集总数	宝藏：5	照片：1

照片（1/1）：本章开始后，克罗伊的右手边就有拍照的提示。

宝藏（1/5）：经过一段需要先贴墙、再爬广告牌的路程后，到达某个平台时，游戏会提示玩家躲在草丛里不会被敌人发现。先不要顺着电线滑下去，就在这个平台的边缘，能找到子弹型口哨。

宝藏（2/5）：找到上述宝藏后，顺着电线滑下去，干掉敌人后进入需要拉车的小屋子，在桌子上能找到军用打火机。

宝藏（3/5）：来到有第 2 辆车的小屋子，把车拉出来之后，在原本的地上就能找到多用途叉勺。

宝藏（4/5）：把第 2 辆车推下去砸穿地板后，通过摆荡和爬墙来到室内。正常流程需要玩家往有灯光的房间前进，而在一墙之隔的黑暗房间里能找到便携式墨水瓶。

宝藏（5/5）：当娜蒂恩砸开收藏室的门后，在收藏室内靠近窗户的地方能找到战术用指南针。

归家

流程要点 1. 这个章节开始后就算是正式开始游戏了。树桥断开后玩家需要利用绳索才能到达另一面，绳索的使用方法和前作一模一样：看到按键提示后按下 L1 键扔出绳索，当角色伸出手的时候就代表可以安全跳跃。

2. 开车的要点也和前作一样，而且利用绞索开路的部分依然健在，不过操作就没那么繁琐了。在用绞索连接上木门后敌人会出现，这也是本作第一场枪战。不过玩家可以不必出手，蹲在掩体后看着娜蒂恩"一个打十个"也未尝不可。

3. 在第一个大型潜入场景，推荐的潜入路线是从右方开始潜入，一路贴着场景的最右端往上走可以躲开大部分敌人的视线来到上方。沿着草丛前进后会发现一辆卡车，解决卡车上的敌人后就可以开锁并获取里面的消声手枪了。这把武器对玩家的潜入相当有帮助，可惜子弹太少。

4. 获取消声手枪后有两条路线，利用草丛把下层的敌人逐个解决，然后再把中央长方形建筑二层的狙击手解决掉，之后玩家就可以想怎么玩就怎么玩，毕竟剩余的敌人已经对玩家没太大威胁。惨烈难度下由于玩家只能通过声音来判断自己是否被敌人察觉到，因此潜入难度很高，建议玩家利用卡车作为掩体直接利用消声手枪把高处的几个敌人射死，然后利用掩体和剩余的敌人周旋。值得注意的是，敌人数量在减少到一定程度后会在卡车处的瀑布处出现援军，玩家可以在其跳下来还没反应过来之前一个手雷送他们归西，或者找个草丛躲起来逐个潜行暗杀掉。解决全部敌人后就可以爬上大门，拉动开关开门然后继续前进了。

全收集位置

收集总数	宝藏：4	照片：3	锁箱：1

照片（1/3）：本章开始后，就在克罗伊的身边就有拍照的提示。

照片（2/3）：当开车看到一大群火烈鸟后，千万不要继续前进而惊动它们，来到小溪左边的某个石头上，会有拍照的提示。

宝藏（1/4）：惊跑这群火烈鸟后，在地面上能找到笈多王朝币。具体位置在那块可以当跳板的大石头与瀑布之间。

宝藏（2/4）：在一处需要用绞索拉开的大门处，刚把绞索安上去就会有敌人从左侧高台上出现。将这些敌人全部消灭后，在他们跳下来的地方有一面砖墙。利用从尸体上获得的手雷炸开这面墙，就可以获得里面的白银水壶。

宝藏（3/4）：拉开门后前进，不久左边会出现岔路，开过去后在上石桥前会看到两条小瀑布。在两条小瀑布中间的树墙后，能找到金色鱼形小雕像。

照片（3/3）：在开阔地带需要消灭全部敌人后到门上方转动机关，将敌人全部消灭后，在中央巨大岩石周围的地上有拍摄大门的提示。

锁箱（1/1）还是在这个区域，在瀑布附近停着一辆卡车，上面有一个锁箱，里面有消音手枪。

宝藏（4/4）：转开大门后，从上方落到车上，然后马上下车搜索右后方，能找到芒果型水晶细颈香水瓶。

TIPS **惨烈难度简单过法**：和前作一样，玩家是可以在惨烈难度下使用"无限子弹"、"子弹时间"等作弊功能而不影响相关奖杯的获得，甚至连武器什么的都可以随时调出来使用。本攻略提供的打法虽然是建立在以不使用任何作弊的前提下的，但对于大部分玩家来说，参考打法然后适当地"作弊"一下也未尝不可。

高止山脉西部

流程要点 1. 久违的开放世界光卡，在本章中玩家有两个目标：调查中央的高塔，然后调查三处堡垒。另外还有一个支线目标：找到11枚曷萨拉王朝钱币，并获得能协助玩家找到收集品之一宝藏的特殊物品“女王的红宝石”。

2. 无论玩家想要去达成什么目标，首先要做的事情是先爬上中央的高塔，这样才能确定三处遗迹以及“女王的红宝石”的所在地。高塔的位置相当明显，隔着很远就能看到，攀爬部分也没有特别需要注意的部分，绕着塔的外部向上爬即可。爬到塔顶并把所有石门都推开后，先不要急着下去，在长满草的石门右边还有供玩家继续爬上去的缺口，爬到最顶层后呆一会，等克罗伊自言自语完后就可以解锁奖杯“你的奖励”。

3. “女王的红宝石”所在地会在地图上以“？”显示，那里除了能确定所有11枚曷萨拉王朝钱币的具体位置外，本身就是其中一枚钱币的所在地。

4. 11枚钱币的位置都比较明显，绝大部分都只需要玩家设法来到指定地点就能找到，位置大多都相当明显，具体位置可以参考下文收集部分。找到全部11枚钱币后就可以回到刚才的“？”点把“女王的红宝石”给拿到手了。

5. “三叉戟堡垒”的流程比较简单粗暴，玩家需要先把敌人全部消灭才能继续前进。在惨烈难度下这里会比其他难度多一个手持机枪的重装兵。建议玩家从左边开始潜入，处理掉高处的敌人再把下方落单的敌人逐个解决，目标大门附近的敌人则放到最后再解决。如果不幸被发现也无需过于紧张，这里的地形相当适合和敌人绕圈子，很容易就能逃掉敌人的追捕，直接开战的难度也不高，重装兵直接扔两个手雷就能将其头盔炸掉，之后爆头即可轻松解决。在这里还有一个奖杯“一声不响”，要求玩家在不被发现的前提下全灭所有敌人，建议玩家在低难度下尝试。

6. 全灭敌人后调查石门，玩家需要找到五个开关。五个开关的位置就在刚才开战的场景，一般都在地上或者在高台上，少部分在墙上。开关的数量大于五个，娜蒂恩也会帮助玩家找开关。通过石门后还会遇到一个谜题，不过就是简单的还原图案了，难度相当低，这里就不阐述了。

7. 出来后还会再次遭遇敌人，不过这次敌人的配置比刚才那批弱很多，而且走位也相当分散。玩家既可以选择潜行解决掉他们，或者利用刚才留下的狙击枪和机枪，甚至无视他们直接开溜都是可以的。顺便一提，在惨烈难度下建议玩家在这里捡一把Desert-5手枪备用，之后的战斗能用上。

8. "弓之堡垒"部分有攀爬部分，难度并不算高，然而在攀爬的途中玩家会在上方遇到敌人。由于攀爬途中没有掩体，惨烈难度下会有点麻烦，但如果玩家有强力手枪的话，这里可以一枪干掉一个敌人，轻松通过不在话下。

9. 接下来的潜入部分建议玩家直接从左边开始潜入，在开始位置利用绳索荡过去时注意对面两个敌人的视线，惨烈难度下在他们面前直接荡过去会很容易被发现。从左边潜入的好处是有很多地形可以利用，利用绳索可以很轻松地在左侧边缘移动。当来到楼梯处时会遇到两个手持霰弹枪的杂兵，一个在下方另一个则在上方，待其对话完毕后就可以分开击破了。顺便一提，这里也是开战的好地点，待在楼梯下方等着敌人逐个走过来送死就可以了。想继续潜行的玩家则可以继续在场景下层移动，继续在下层移动还能找到一个锁箱，里面还可以找到一把消声手枪。





10. 全灭敌人后需要转动转盘打开大门，之后由于桥断了的缘故，玩家需要从右侧利用绳索前进，然后就是一般的攀爬部分了，最后会遇到和上次类似的谜题。

11. 在“斧之堡垒”中玩家会获得攀爬装备，操作方法和前作是一样的，在特定石壁上按下正方键可以制造攀爬的支点，借此可以爬到更高的位置。之后的场景由于掩护太少，潜入难度很高，建议玩家直接开战。先把中央平台的敌人拉到水里，然后不要爬上去，直接往敌人那扔手雷。这里的敌人数量不多，地形也不复杂，直接开战反而难度更低。

12. 在“斧头”遗迹的谜题中，玩家需要算好自己的步数，在通过的同时躲开雕像的攻击，雕像会在玩家每走过一定步数对指定范围进行攻击。三个房间具体的解法如下，一次过通过三个房间就能解锁奖杯“一次过关”（面朝出口方向为“前”）

房间一：前、前、右、前、左、后、前、左、前、前

房间二：前、右、左、前、左、前、左、前、右、前、前

房间三：前、前、右、左、前、前、前、后、右、前、后、前、右、右、前、左、前

13. 顺序不限，只要玩家通过三处遗迹，之后就可以来到地图西北面的大型石壁前推动开关并通过本章。



▲在弓之堡垒的战斗中，只要待在楼梯处守株待兔就可以轻松过关。

全收集位置

收集总数	宝藏：19	照片：9	支线对话：4	锁箱：11



本章为开放世界，探索路线自由，建议首先前往中央高塔，将重要地点在地图上一一进行标识。除了在章节选择中出现的收集统计外，另有 11 枚钱币需要收集。收集这 11 枚钱币本身关系到两个奖杯，而全部收集后还可以获得女王的红宝石这一实用奖励，其效果为附近有收集时会发声提示。有了这件宝物后，收集之旅会简单不少，但注意女王的红宝石对照片、支线对话、锁箱均无效。

照片（1/9）：本关开始按提示看过地图后，下车往前就能找到拍照地点。

钱币 1 ：在中央高塔做好标记后，前往地图右上角的问号处。在这里的神殿中，可以看到一个机关，调查后地图上会多出 11 枚钱币的标记，同时房间左边的门会打开，里面是第 1 枚钱币。

钱币 2 ：来到钱币 1 正南方的地点，爬到高处能看到地上有个井盖，同时还有按 L1 的提示。按 L1 用绳索勾住井盖，然后人往杠杆另一侧跳，就可以轻松将井盖拉开。在井下可以获得第 2 枚钱币，注意返回时会出现不少敌人。

钱币 3 ：来到钱币 2 东北方的地点，在这里能看到 6 口钟，而爬上高处能看到第 7 口钟，旁边还有一扇门，上面有 7 根铁柱。你要做的事情就是快速用武器射击这 7 口钟，每射中 1 口钟，就有 1 根铁柱收起来。站在高处可以很方便地同时射中 7 口钟，全部铁柱升起后门就会打开，里面是第 3 枚钱币。

钱币 4 ：来到钱币 3 东南方的地点，这里需要步行前往。第 4 枚钱币在瀑布旁斜坡边的一个洞里，你需要利用摆荡和滑行过去。

钱币 5、锁箱（1/11）、照片（2/9）：接下来前往钱币 4 的西南方、三叉戟标记的西边，这里有一些敌人，还有一个机枪塔。将所有敌人都消灭后，能找到一个锁箱。在锁箱的左边有一面墙可以炸掉，钱币 5 就在里面。拿到钱币 5 后爬上左边有雕像的平台，这里能找到一个拍照地点。

钱币 6、锁箱（2/11）：来到钱币 5 西边的地点，这里能够看到入口有个很明显的锁箱，但上不去。你需要从对面山壁爬上去后利用摆荡到达，第 5 枚钱币就在最深处，另外也别忘了入口的锁箱。顺带一提的是这里也可以用来解女泰山的奖杯（连续 5 次摆荡不落地）。

钱币 7、照片（3/9）：这枚钱币在钱币 6 的西北方水域里，附近有个象形石雕，在其正面不远处有一个拍照地点。下车后注意脚下，在深水处潜下去，能来到另一侧的隐藏密室，里面能找到第 7 枚钱币。

钱币 8、锁箱（3/11）、宝藏（1/19）：来到钱币 7 北方的地点，全灭这里的敌人后，炸开一面砖墙，里面就是第 8 枚钱币。这里还能找到一个锁箱，里面有皮面望远镜。

钱币 9 ：来到中央高塔东边的地点，这里的平台上有一处机关可以调查，调查后在不同的平台上会出现多处喷泉，你要做的就是在限制时间内前往所有的喷泉。只要踩上去听到音效就可以前往下一处了，全部踩完后原始机关处也会出现喷泉，走过去即可获得钱币。如果时间不够的话可以重新开机关尝试，直到最后成功为止。

钱币 10、锁箱（4、5/11）：来到钱币 9 北边的地点，全灭敌人后从卡车上的锁箱中取得第 10 枚钱币。在这附近还有一个锁箱，位置在某辆卡车附近的地上，请仔细搜索。如果玩家优先来到这里的话，有可能敌人还没有取得这个钱币，这时只要炸开砖墙就可以在里面找到。

钱币 11 ：来到钱币 10 的西北方地点，爬上瀑布左边的建筑物，里面有一个拼马图案的小游戏。这里需要注意的是有 3 个部件需要分别拉出来，要注意一下部件之间的吸附规律。

照片（4/9）：11 枚钱币全部入手后就可以回到接受任务的问号处了。进入神殿大门后靠近右边的山崖，能找到一个拍照地点。

女王的红宝石 ：来到神殿里的地图处，将 11 枚钱币都投进去，即可获得女王的红宝石，同时右边的门会打开。

支线对话（1/4）：进入右边的门后，来到一根上面有两只灰叶猴的柱子下，调查这个柱子后，娜蒂恩会出现支线对话，内容与猴子吃香蕉有关。注意此处有可能发生娜蒂恩不在身边的情况，因此在调查前请务必确认她在克罗伊的身边。如果失败就赶紧读检查点重来。

照片（5/9）：在同一区域，来到山崖边能找到拍照地点，位置正好在第 2 张照片的对面。

宝藏（2 3 4/19）在同一区域，在小屋里能找到白银高脚杯、曷萨拉王朝反曲刀、雕刻红铜盘这 3 个宝藏。



锁箱（6/11）、宝藏（5/19）：离开神殿，从大门出来后眼前不远处就有一个锁箱，打开之后里面有青铜加农炮模型。

宝藏（6/19）：面对上述的锁箱往左边看，能看到一座小楼，爬上去后可以找到玉质扳指。

宝藏（7/19）、锁箱（7/11）：来到钱币 2 和 3 之间的地点，能看到一座象形石雕，爬上去在象眼处获得曷萨拉王朝币。而在附近还能看到一辆卡车，上面有一个锁箱。

宝藏（8/19）：钱币 4 西边一条狭窄的山道上，在一棵树下能找到象牙首饰盒。

宝藏（9/19）：钱币 3 南边，在一条斜坡旁的小平台上能找到鹿角盒。详见上图。

支线对话（2/4）：来到地图东南角的三叉戟堡垒的入口时，会有按 L3 键的提示，输入后克罗伊会观察上方的三叉戟标志，之后娜蒂恩会出现支线对话，内容与甘尼许的来历有关。

锁箱（8/11）：从三叉戟堡垒返回时会遭遇大量敌人，敌人的增援车辆停在入口外，其中一辆上有锁箱，不要错过。

宝藏（10/19）：沿着三叉戟堡垒门口的瀑布往下开车，注意看左边有一个山洞可以开进去，路边能找到饰品盒。

宝藏（11/19）：获得上述宝藏后返回瀑布，往瀑布下面开，经过一个落差后在瀑布中央的平台上能找到古代石瓮。

照片（6/9）：来到如图中标记所示的地方，对着刚开下来的瀑布有一个拍照地点。

宝藏（12/19）：来到如图中标记所示的地方，在建筑物外侧能捡到印度中世纪锁和钥匙。

宝藏（13/19）：来到如图中标记所示的地方，在一条死胡同里找到红木香料盒。

照片（7/9）：来到如图中标记所示的地方，对着弓之堡垒有一个拍照点。

锁箱（9/11）、支线对话（3/4）：来到弓之堡垒的入口处，能看到一个锁箱。靠近入口时会有提示按 L3，按下后克罗伊会观察上方的弓标志，之后娜蒂恩会出现支线对话，内容与持斧罗摩的来历有关。

锁箱（10/11）：进入弓之堡垒后会在一处遭遇大量敌人，将他们全部消灭后，在需要用机关转开的大门的下方，有一个锁箱。

宝藏（14/19）：来到如图中标记所示的地方，在桥下的地面能找到雕刻葫芦罐。

宝藏（15/19）：来到如图中标记所示的地方，可以翻进一个密室，里面能找到蛇梯棋游戏。顺带一提的是，这也是第 6 章流程中的必经之路。

宝藏（16/19）：来到如图中标记所示的地方，在大树后面能找到蛇形号角，附近有密集的红花。

照片（8/9）：来到如图中标记所示的地方，面对斧子堡垒有一个拍照地点。

宝藏（17/19）：来到钱币 11 的位置，之前是从瀑布左边爬上建筑物，现在从瀑布右边爬上去，这样就能找到玉质垂饰。

锁箱（11/11）、宝藏（18/19）：来到斧子堡垒的入口附近，在卡车上有一个锁箱，打开后里面能找到蝴蝶饰品。

宝藏（19/19）：在上述区域，先别急着上坡，在瀑布下面有一个洞，开车进去很快就会看见黑暗中发亮的金属虎爪。

支线对话（4/4）：来到斧子堡

TIPS 神骨妙算：这个奖杯需要玩家在找到收集品“奇异头骨”后，查看头骨并找到底下的字牌。这个奖杯原文中的“Skeleseer”指的就是曾在《最后生还者 遗弃》出现过的头骨玩具，这个头骨也和那个玩具几乎一模一样。

垒的入口处，会有提示按 L3，按下后克罗伊会观察上方的斧标志，之后娜蒂恩会出现支线对话，内容与湿婆的来历有关。

照片（9/9）：经过第一个斧头机关后，在外面的山崖边有拍照机会。

这场大战

流程要点 1. 利用绳索跳到对面后，玩家需要往上爬才能找到前进的路。爬上去后利用绳索即可到达对面的大象雕像，然后从手部往上爬。中途会出现“险情”，玩家需要调整视角跳到树干上以继续前进。之后的攀爬部分玩家只需要注意一点就可以了，那就是没路走的时候不妨往上爬。

2. 爬到最顶层后别忘了帮娜蒂恩拍一张。通过绳索和攀爬来到遗迹内部后，玩家需要利用绳索，按住 L1 键慢慢下降。到达底层后下楼梯，在一个石门旁的墙壁上有一个缺口，通过缺口可以来到下一个场景。

3. 穿过数量众多的波斯军队骸骨后，接下来玩家会遇到一个谜题，玩家需要移动中央的雕像并使其影子和左右两侧的图案重合。这里还关系到奖杯“皮影戏”的获得，具体解法如下，其中参考图所面对的方向正前方为带象牙图案的壁画，操作顺序为 3、5、12、7、9、4、1。

4. 接下来又是熟悉的“拆遗迹”环节，路线只有一条，抓紧时间逃出生天即可。

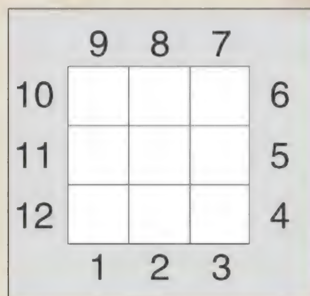
5. 和娜蒂恩继续前进，此时跳下一旁的水道可以解锁奖杯“马可·没空”。目睹娜蒂恩“一挑二”解决掉两个敌人后，然后再由玩家亲手把一个敌人从高处拉下后。接着玩家需要逃脱一台武装运兵车的追杀。

6. 解决掉一开始的敌人后，立即往左方的平台跳去，迅速爬上去后并解决掉一个敌人后，先躲在掩体后喘口气回点血。在这里的惨烈难度下不建议玩家直接利用绳索通过，这样只会被敌人当成活靶子。正确的做法是往左方的平台跳，解决掉上面的两个敌人后，这里的大石头还可以当成一个相当不错的掩体。

7. 由于武装运兵车中途杀出，和娜蒂恩暂时失散后，先躲在掩体后解决掉一些敌人。如果玩家运气够好，游戏的“脚本”也会让娜蒂恩帮玩家解决掉几个敌人。在最后的木门前，除了武装运兵车外还有几个敌人，这些敌人身旁都有几个红色箱子，打破后利用都是一些煤气罐，引爆它们来解决敌人吧。最后和娜蒂恩一起合力把门打开后就可以暂时的逃出生天了。

8. 和阿萨夫的首次战斗基本算是“表演赛”，除了一些 QTE 上的操作外，其要点为要看准时机按下○键躲避他的攻击，然后利用其硬直进行反击。不过事实证明意义并不大，最后克罗伊和娜蒂恩不敌阿萨夫，被其一脚踢进激流中。

9. 最后还需要再走一段路，不过这部分流程就毫无难点了，最后利用转盘打开石门回到章节“西高止山”的场景后本章也宣告结束。







全收集位置			
收集总数	宝藏：6	照片：4	支线对话：5

支线对话（1/5）、宝藏（1/6）：开始后不久，娜蒂恩会自动跳到下一层，让克罗伊跟着也跳下去后，就会触发关于直升机的支线对话。对话完后往左边走（以面朝悬崖为准），在边缘能找到紫檀茶叶罐。

照片（1/4）：接下来利用绳索荡到对面平台后，流程要求玩家使用攀岩工具往上爬，不过先别这么做，在这个平台逛一下就能找到拍照地点。

宝藏（2/6）：然后使用攀岩工具爬上平台，接下来流程要求玩家继续使用攀岩工具爬上对面更高的平台。此时先别急着往上，留意一下脚下有个比较低的平台，在这个平台上能找到雕刻大口水罐。

支线对话（2/5）：往前进，会发生克罗伊掉下去的剧情，经过一番努力后娜蒂恩手把手将克罗伊拉了上去。这时娜蒂恩会自动爬上一个平台，并出现支线对话的提示。

照片（2/4）：当两人爬上一道狭窄的石梁后会发生剧情，领略了出色的风光后，操作克罗伊往下走几步，再回头就会出现拍摄正在保持平衡的娜蒂恩的提示。

支线对话（3/5）：继续前进，直到克罗伊滑进洞中后，眼前有一个调查古代炮弹的提示。调查完后即可触发娜蒂恩关于投石机的支线对话。

宝藏（3/6）、照片（3/4）：接下来要两次利用绳索往下爬，来到最下层后能找到比德尔水烟壶碗。顺带一提的是，当第 2 次利用绳索往下爬时，在空中就能看到宝藏发光的提示。之后来到有阳光且长满花草的平台边缘，有拍摄巨大持斧罗摩的提示。

宝藏（4/6）：拍完照后，钻过布满尸骨的地洞来到下一个场景，在这个场景能找到镶金象牙假牙。

支线对话（4/5）：找到上述宝藏后，转动门上的机关来到下个场景，场景中会自动点起油灯。在这里稍微等一下就会触发娜蒂恩关于印度人火葬的支线对话。

宝藏（5/6）：爬墙来到下一个场景，经过两盏灯后往左边走，能找到棕榈叶手稿。

宝藏（6/6）：遭遇武装运兵车后，撞开门发生掉落下层的剧情。当恢复控制后，搜索右后方的角落，能找到南邦坎查曲刃匕首。

支线对话（5/5）：被阿萨夫推进下水道后成功逃生，剧情后跟着娜蒂恩慢慢前进，途中就会发生关于阿萨夫的支线对话。

照片（4/4）：在本章的最后，两人会回到本章的开始。只要转动机关就会完成本章，不过如果往另一头前进，就会找到本章最后一个拍照地点。

守门者

流程要点 1. 章节开始一路往前走，看到石梯走上去后，通过缝隙来到遗迹内可以找到武器和 C4。C4 的操作方法和手雷类似，捡取 C4 时会替换掉手雷。C4 在扔出去后不会爆炸，需要玩家按下方向键↓后才会引爆，威力和范围都比手雷要大一些。

2. 要想解决掉武装运兵车，玩家需要在场景里找到锁箱，只有锁箱中的 C4 和 RPG 才能对武装运兵车造成伤害。其中前者放在一般的箱子里，而后者则需要开锁才能获得。惨烈难度下建议玩家先从右侧接近敌人，虽然左侧也可以，但在最高难度下这条路线的潜入难度太



高了，暴露后也缺乏有利地形和敌人周旋。沿着右侧后优先暗杀掉高处手持RPG的敌人。接下来的事情就简单多了，先把除武装运兵车的其余敌人都干掉，之后再慢慢料理武装运兵车。

3. 武装运兵车虽然攻击力高，但只要玩家呆在高处，它基本攻击不到玩家，而且很快就会因为没发现玩家而回复成巡逻状态，因此玩家可以地绕圈开锁箱然后慢慢解决掉它。如果玩家能同时在武装运兵车上放置多个C4，然后一次引爆就将其干掉的话，还可以解锁奖杯"枪林弹雨"，不过不推荐高难度下尝试。

4. 武装运兵车被解决后还会有一卡车敌人登场，小心别阴沟里翻船了。这里死掉的话是要重新开始打武装运兵车的。如果此时还留有RPG的弹药的话，建议往卡车来一发。

5. 骑大象的时候可根据按键提示按下□键/△键和大象互动，例如喂它吃个果子什么的。离开象群后还能找到一些武器补给，建议把C4带上。最后一路往上攀爬便能来到此行的目的地。



全收集位置

收集总数	宝藏：5	照片：2	支线对话：1	锁箱：3

锁箱（1 2/3）：在与武装运兵车战斗的区域，能找到两个锁箱。锁箱的颜色为橙色，都在地面。

宝藏（1/5）：进入地下后一直往前，在看过国王引导人民进入隧道的浮雕后继续前进，注意右手边就能找到10世纪油瓶。

宝藏（2/5）：在听到动物的惨叫后，上几级台阶后，往右走会看到受伤的动物，而往左边走能找到陈旧白银脚镯。

照片（1/2）、宝藏（3/5）、支线对话（1/1）：见到象群后，靠近它们能够拍照。在爬上台阶离开这片水域前，在瀑布边缘能找到典礼用糖锤。之后爬上台阶但不要马上前进，回头看一下象群就会触发本章惟一的支线对话。

锁箱（3/3）、照片（2/2）、宝藏（4、5/5）：继续往前，在必经之路上能看到锁箱，不会错过。锁箱斜对面有个台阶可以爬上去，这样一路往前来到悬崖边上，能找到一个拍照地点。拍完之后沿原路返回，会发现有一处可以利用绳索荡过去，在对面能取得玛瑙宝石盒。取得这个宝藏后，再次利用绳索往另一侧前进，爬上去后往下看，能看到一个可以低头钻过去的洞，在里面能找到罗荼罗乍金币。

失落的遗产

流程要点 1. 跳到石柱后对面会出现数个敌人。低难度下可以考虑利用柱子作为掩体慢慢地潜行过去，但在惨烈难度下，笔者建议直接开打，利用手枪先把右方平台手持RPG的敌人给打死，然后再把剩余的三个敌人给解决掉。这样做可以减少很多不必要的麻烦，而且只要在这部分把敌人全灭，之后利用绳索荡过去后，下一个场景的敌人会处于没有发现玩家的状态。

2. 解决下一个场景的敌人后，在利用绳索到达对面平台前，先把对面的敌人都解决掉。过去平台后立即往右方的二层进发，这里会有另一个绳索点。在利用绳索荡过去的途中会出现敌人，此时玩家正对面的平台会出现一位手持榴弹炮的重甲敌人。只要玩家动作够快，此时的他虽然会发射榴弹，但那个榴弹并不会击中玩家。趁其上弹的时间利用大威力武器将其解决掉（例如P90）。然后就可以捡起他的榴弹炮把手持机枪的重甲敌人给解决掉了。

3. 敌人数量减少到一定程度后，场景的左后方，也就是刚才那位榴弹炮敌人右侧的转弯角会依次跳下来五个敌人，其中还有一个手持机枪的重甲兵。迅速解决掉他们的方法有两个，一是往那里扔几个C4，等到他们落地后就引爆，二是捡起刚才重甲敌人的机枪往那里疯狂扫射。

4. 除了上文提到的路线，玩家还可以在右方二层到达外侧阳台（也就是一开始攀爬石柱时敌人出场的位置），那里也有一个绳索点可以利用。利用绳索点荡过去的小阳台地形也相当不错，不过玩家需要小心榴弹炮以及机枪兵的逐渐逼近。建议玩家提前埋好C4然后等机枪兵自投罗网。战斗结束后建议玩家留一把霰弹枪，在之后的战斗中能派上用场。

5. 接下来的攀爬部分难度不高，最后需要利用绳索到达中央平台的二层。来到最顶层后，由于入口被炸，玩家只能从左边墙壁的洞口钻进去。钻进去后能看到阿萨夫的手下，然而依然阻止不了他们再一次把入口给炸毁。这次玩家需要从中央处的水池潜下去以继续前进。

6. 来到下一个房间后随便调查几个物品后就能触发剧情，接着只要调查中央的大象牙就能离开这里了。接下来的流程中玩家需要多次通过潜水来继续前进，中途还有一些攀爬以及需要利用绳索才能通过的部分，路线也并不算复杂。

7. 看到湿婆的大石像后，先往右侧前进。攀爬后能看到一个开关，转动后石像的右手（下）会开始移动。跳上右手后玩家会来到石像的正前方，玩家接下来需要按下左右两个高处平台的开关才可以继续前进。玩家可以自由选择打开开关的顺序，本攻略先从右边开始。

8. 跳上右边的平台后，玩家会和娜蒂恩合作转动转盘。开关拉动后玩家需要在限时内跳到左手（下），再从左手（下）跳到鼓上。之后手持鼓的左手（上）会把鼓和玩家带到高处，这同时也是第一个开关的位置。

9. 按下开关后从高处滑下并利用绳索回到右手（下），这次往左边前进。方法和之前是一样的，玩家在转动转盘后需要在限定时间到达长枪的顶部才能够继续前进。按下最后的开关后就可以继续前进了，最后在最高处玩家还需要转动最后一次转盘。

10. 接下来是一个和光线相关的谜题，不过难度不高。先转动中央的石像使其光线分成两束并对准左



TIPS **欲求和平，必先备战**：这个奖杯要求为"使用全部武器"的原文是"Si Vis Pacem Para Bellum"，这段拉丁文直译过来就是"欲求和平，必先备战"。



方石像，然后再去转动左方的第二个石像。光线不需要对得太准，大概转到对面石台上的石像就可以了。最后利用绳索到达对面的平台后把石像拉到大概位置，之后娜蒂恩会帮助玩家把第二个石像的光束对准。右方的石像由于已经被毁坏，玩家调查后娜蒂恩会自告奋勇成为“石像”，之后和之前一样，对准光束后就可以解开这个机关了。

11. 战斗开始后敌人会迅速靠近玩家，惨烈难度下建议玩家直接在掩体后利用霰弹枪盲射全灭敌人后再继续前进。虽然这个场景给人一种快塌的感觉，实际上并不会，玩家可以慢慢前进。玩家每走到一个特定的点，那个平台都会开始倒塌，玩家需要迅速地攀爬到边缘以免摔死。在第一次平台倒塌后，不要急着爬上去当活靶子，先用手枪清理一部分敌人再说。场景最后的平台还会出现几个敌人，这里也是解锁奖杯“C4大帝”的好地方。惨烈难度下玩家可以直接无视这些敌人往平台上跳，之后会自动触发剧情，战斗结束。

12. 本章的最后一个谜题相当简单，转动壁画的部分只要按照从里到外的顺序转动，最后再次转动外层来调整图案位置即可轻松解开。结尾的逃脱部分难度也不高，小心不要被头上的落石砸死就好。



全收集位置

收集总数	宝藏：16	照片：6	支线对话：3	锁箱：1

注：本章实际上有7张照片，不过在章节选择的统计里只算6张，手机里会将这7张照片全部收录。

照片（1/7）：本章开始后前方就有拍照提示。

锁箱（1/1）：来到一个全是敌人的两层大厅时，在二楼有一个锁箱。

宝藏（1/16）：经过一段低身钻洞的路后，当从一扇门口不断有水流下来的门里出来，流程要求左转爬上去，而右转跳到对面后爬进洞的话，能找到吉祥天女婚礼饰品。

宝藏（2/16）：爬上去来到神庙入口，走上第一段楼梯后搜索这个区域，能找到哈奴曼黄铜铃。

宝藏（3/16）：从神庙入口左边的小洞进入内部后，前面有两个敌人炸毁入口逃走。在入口左边的树下能找到珐琅槟榔盒。

宝藏（4/16）、照片（2/7）、支线对话（1/3）：利用水下的洞游到下个区域后，左手边有一条狭窄且短小的隐藏通道，在通道尽头的水下能找到珠宝烟管嘴。右手边是台阶，走上第一段后在左侧有拍照提示。拍完照后可以和娜蒂恩进行支线对话。

宝藏（5 6/16）：来到放着巨大甘尼许之牙的区域，沿着外侧四周搜索一下，能找到手工雕刻希杉面包箱和白银梳状细颈香水瓶。这里有挺多东西都可以调查，不过与收集有关的内容只有这两个宝藏。

照片（3/7）、宝藏（7/16）：来到下个区域，在跳下水之前这里可以先拍一张照片。跳下去后搜索左下角水域，能找到德干青铜香炉。

宝藏（8/16）、照片（4/7）：从水下的洞游到下个场景后，上岸能找到百乘王朝沙漏。之后按照流程往上爬，在离开这个区域前的悬崖边有拍照提示，拍完之后克罗伊会被娜蒂恩一巴掌拍下水重来一遍。

照片（5/7）、宝藏（9/16）：在下个场景中，利用绳索荡到对面后，在正面入水处有拍照提示。之后在此区域左上角能找到遮娄其王朝狮鹫烛台。

照片（6/7）、宝藏（10 11 12/16）：来到巨大湿婆神像的场景中，先找到正面的拍照提示。之后以面对神像为准，在左下角的水中找到青铜纹章细颈瓶，在正前方的地面上找到蝎针匕首，在右上角区域的地面上找到翡翠瓶。

宝藏（13 14 15/16）、支线对话（2/3）：地面上的收集完成后，按流程从左边爬上去，不要左转上楼梯，继续爬上前面的建筑物，就能找到哈拉帕象牙骰子；当转动机关将神像下边的那只右手转过来后，不要急着跳上去，过一会儿会有娜蒂恩的支线对话；之后利用这只右手来到握着三叉戟的另一只右手上，然后跳到对面的平台。正常流程是往上爬转动另一个机关，不过此时如果往下爬的话能找到象牙棋子；转动机关把三叉戟放下来后，爬上平台不过先不要跳上三叉戟，在这个平台的边缘能找到朱罗王朝金耳环。

宝藏（16/16）：现在来到神像左手边的两个机关处，从较矮的那个机关所在的平台边缘往下看，能看到发光的宝藏，落下去后可以获得新娘眉心坠。

支线对话（3/3）：当湿婆神像从第三只眼里放出光芒后，利用绳索来到对面，把正中央的棱镜转到正确位置，之后静候娜蒂恩出现支线对话。

照片（7/7）：当娜蒂恩举起棱镜时，在旁边等一会儿就会出现拍照提示。

伙伴

流程要点 1. 一开始的攀爬部分相当简单，惟一需要注意的是当来到瀑布前时，这里有一个平台，从平台上往下跳水可以解锁奖杯“炮弹式入水！”。平台具体位置可参考下图。

2. 在和海岸线重逢后的战斗中，玩家一开始是没有武器的，此时右侧会有一个拿着霰弹枪的敌人靠近，迅速将其解决后夺走他的武器。除了这个敌人外还有数个敌人会逐渐靠近玩家，建议玩家坚守阵地，蹲在原处慢慢把敌人清理干净。

3. 消灭几个敌人后会出现援军，在惨烈难度下会有三个移动速度极快且会主动接近玩家的特殊敌人出现，这种敌人最棘手的地方是其近身攻击会限制住玩家的行动，使你成为一个活靶子。不过只要玩家一如既往地坚守阵地，利用霰弹枪很轻松就能把其解决掉。

4. 解决完敌人后继续前进，中





途会遇到一个需要切换轨道来移动板车的小谜题，不过难度不高。

5. 本章节的最后一个场景是本作惨烈难度下的最大难点。先说说一般难度下的战术，和之前的武装运兵车类似，玩家需要在场景中寻找锁箱并获得 RPG，然后利用 RPG 攻击直升机。除了初始的敌人外，每成功攻击直升机一次，敌人的增援都会出现。成功击中直升机三次后，利用绳索登上直升机即可结束战斗。直升机同样会在场景中四处巡逻，智商和武装运兵车一个水平，玩家随便找个地方躲起来一段时间直升机就会找不到玩家并恢复正常状态。

6. 玩家可以从场景的右侧开始入手，那里的掩护比较大，暗杀敌人起来会安全不少。这个场景的初始敌人配置中最麻烦的是几个身穿重甲的敌人，其中两位拿着狙击枪。在右侧行动的话即便被敌人发现也不会被轻易被那两个狙击手攻击到，算是个攻守兼备的好地点。不过由于其中一批敌人增援会从右侧的卡车出现，因此实际开战后不宜久留。从右侧沿着场景最外沿逆时针前进，中途把能看到的箱子全部打开，准备就绪后就可以开战了。玩家的 RPG 携弹量最大为三发（除惨烈难度外），因此只要玩家打得准，无视增援解决战斗也不是不可能的事。

7. 虽然惨烈难度下也可以照搬这个战术，但由于惨烈难度下潜入难度相当高，因此这个方法并不安全。最安全的打法反而是占据开始地点右侧的古老碉堡，暗杀掉里面的敌人后就可以以这里为据点开战了。在这个场景里玩家可以无视直升机的攻击，只要守住两个入口守株待兔就能把敌人逐个消灭，必要时还可以潜入水中躲避敌人的视线使其重新回到巡逻状态。

8. 用以上方法解决全部敌人后，躲开直升机的视线把箱子打开并获取 RPG 后原路返回，回到碉堡处对直升机发动攻击。虽然敌人增援依然会出现，但由于增援里并没有特别棘手的敌人（例如重装兵），因此只要利用好地形能很轻松地解决掉敌人。如果玩家能够在不杀死任何杂兵的前提下摧毁直升机，还能够解锁奖杯“近在眼前”，推荐通关后通过选择战点，然后在最低难度下调出无限子弹和 RPG 即可轻松达成。

全收集位置

收集总数	宝藏：8	照片：1	支线对话：4	锁箱：5

宝藏（1/8）、支线对话（1/4）：本章开始后来到前方的悬崖，沿着边缘往左能找到珠宝鼻烟壶。之后返回能触发山姆的支线对话。

宝藏（2/8）：当直升机出现后，潜入瀑布的水中，能找到黄铜大口水罐。

宝藏（3/8）：从瀑布上面绕过去，这里有一道斜坡，流程是要跳到斜坡右边的平台上，但如果跳到斜坡左边的话，爬上去能找到马穆鲁克黄铜碗。

宝藏（4/8）、支线对话（2/4）：在来到铁网前，先不要翻过去，在这里能找到新月细颈瓶，而且还能触发娜蒂恩的支线对话。

支线对话（3/4）：当两位女士推车帮助山姆跳过来后，静等一会儿就能触发山姆的支线对话。

宝藏（5/8）：经过连续的滑行后，娜蒂恩和山姆会利用绳索先爬上去。在爬上去之前往平台的另一侧走，能看到可以攀爬的痕迹。顺着爬上去就能找到皂石首饰盒。

支线对话（4/4）：前方会遭遇敌人，将敌人全部清掉之后，先不要从石缝里挤过去，此时娜蒂恩有支线对话，这也是流程中最后一个支线对话。

照片（1/1）：从石缝里挤出去后克罗伊会遭遇滑坡，经过一连串的惊险动作后来到平台顶端，对着前面的铁道有一个拍照机会。这也是流程中最后一个拍照地点。

宝藏（6/8）：拍完上述照片后，克罗伊要不断往上爬行与同伴会合，注意爬行的途中有一个地方是可以往下爬的。这样爬到下方平台后，可以找到孔雀槟榔剪。

宝藏（7/8）：当山姆把箱子推到小车上后，来到之前山姆爬上去的地方，能找到英式火药瓶。

宝藏（8/8）：找到上述宝藏后继续前进，很快就需要利用绳索摆荡前进。当进行摆荡时回头往来的方向看，能看到在下面有一个低矮的平台，爬进去后能找到奇异头骨。顺带一提的是把头骨翻过来能看到里面镶嵌着一面字牌，当你看到它的时候还能获得一个隐藏奖杯。

锁箱（1 2 3 4 5/5）：本关最后有一场大战，在这片区域能找到 5 个锁箱。这 5 个锁箱都是橙色的，其中有 4 个位于地面，另一个在卡车上。这也是游戏里最后的 5 个锁箱。

穷途末路

流程要点 1. 追逐火车的部分各位老玩家已经相当熟悉了，敌人出现后利用吉普车直接撞就可以轻松解决他们，有敌人登上吉普也无需过于着急，车上的队友会帮忙把敌人解决掉。

2. 登上火车后一路前进，听到娜蒂恩说没路走后沿着车厢的左侧边缘继续前进。之后利用绳索来到下一节车厢，通过后再翻越两个障碍就可以爬窗来到车厢外侧了。

3. 之后会遇上敌人，玩家可以用潜行先解决掉一开始的几个敌人。由于地形关系，只要玩家不冲太前，就不需要担心被敌人前后夹攻。惨烈难度建议直接在原处开打，此时玩家手上的武器相当强力，在弹药用光前尽量消灭多一些敌人。除了敌人身上，车厢里还可以捡取到很多子弹和手雷，玩家慢慢边消灭敌人边前进即可。

4. 骑着摩托车的敌人从车厢两侧出现后，玩家可以利用在车厢里移动的优势躲过他们的火力。不久敌人的吉普车也会赶到一起围攻玩家。在这部分流程中玩家的目标是不断向前方的车厢前进，前进的方法除了沿着列车一个一个车厢往前走外，玩家还可以跳上敌人的吉普车“夺车”后继续追火车。在最高难度里，笔者建议玩家直接夺车。虽然吉普的耐久度不高，但实际上坐车时承受的敌人火力可是比在车厢里小很多。不过需要注意的是，吉普在承受一定攻击后会爆炸，在爆炸前别忘了跳回到火车里去。

5. 继续前进后会遇到敌人的卡车，别看卡车的块头大，实际上相当不堪一击。直接往车后方扔一个手雷就可以结束战斗。在这里顺便一提，所有的敌人载具都是可以直接用枪硬生生打爆的，直接射死司机也可以达到同样的效果。

6. 前路被堵后，娜蒂恩会提示玩家需要“绕路”才能继续前进，此时附带机枪台的卡车也会“如期而至”。玩家需要立刻跳上卡车后的吉普车，然后靠近前方的卡车后，先等娜蒂恩跳，然后按下 L1 键抛出绳索，接下来只要按住 L1 键就可以



TIPS **奖杯中的梗**：本作保持系列传统，奖杯里有着不少关于欧美文化的梗，例如要求玩家在不被察觉的情况下，使用消音手枪连续击败5名敌人的奖杯“弗雷泽。克罗伊·弗雷泽。”明显就是007的梗，这个王牌间谍系列电影主角会如此自我介绍：我的名字是邦德，詹姆斯·邦德。



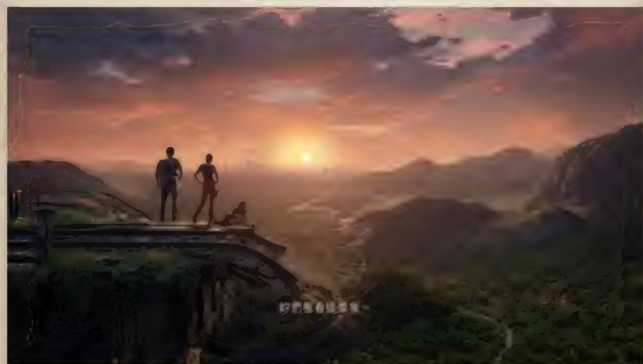
慢慢爬上卡车。爬上卡车前可以先等等娜蒂恩帮你掩护，然后就可以解决敌人夺走炮台了。

7. 和流程之前遇到的炮台不太一样，这个炮台是没有子弹限制，也不会像其他游戏那样过热。因此在惨烈难度下玩家只需要按住开火键尽情开火就行了。初期先优先解决对面的敌人载具，然后再料理突然从车厢里蹦出来的重装兵。

8. 离开快要爆炸的卡车，跳回到火车后，战斗会暂时告一段落，玩家可以继续往火车引擎前进。剧情过后立即跳到右侧的吉普车，然后就是熟悉的一路狂奔环节了。由于这次没有副驾驶掩护你，所以玩家在狂奔的同时需要时不时解决掉一些穷追不舍的摩托车。来到车站后玩家需要尽快和山姆汇合，敌人出现后主要往卡车处扔几个手雷或者引爆附近的煤气罐就能轻松把敌人全灭。最后玩家还需要利用斜坡直接冲向火车以继续剧情。

9. 和前作相比，本作的最终BOSS战难度并不算高。和之前对阵阿萨夫类似，玩家需要看准时机按下○键躲掉他的攻击，重复几次待其出现硬直后再发动攻击。除了躲避攻击外，有时候娜蒂恩的攻击也会对BOSS造成硬直，这时候就不要放过机会了。重复几次后玩家会被扔下火车，此时需要躲避铁轨旁的路标。如果有玩过《神秘海域 2 纵横贼道》的玩家应该会对这部分相当熟悉，往上爬能躲掉下方的路标，按○键松手就可以躲掉上方的路标。之后就可以利用绳索对BOSS进行最沉重的一击了。

10. 一顿“姐妹情深拳”解决BOSS后就是系列例行的胜利大逃亡环节，最后的逃脱还需要玩家按下L1键抛出绳索。成功逃出生天后就是本作的结局部分了，这场印度寻宝之旅也就此告一段落。



全收集位置

收集总数	宝藏：3

宝藏（1/3）：爬上火车后，立刻爬上末节车厢的顶部，就能找到联合印度公司手枪。

宝藏（2/3）：往前走几步就会遇到要先左后右从车厢侧边慢慢走过的环节，当从右侧走过去后回头看这节车厢，就能看到发亮的总督笔盒。

宝藏（3/3）：全游戏最后一个宝藏出现于用卡车上的机枪塔秒杀追兵之后，当两人再次回到火车上后，往前走几节车厢，就能看到一节车厢的左侧能够容纳一个人侧身走过去。而联合印度公司钱币就在这个侧面。

奖杯列表

名称	杯种	解锁条件
别破坏气氛	白金	获得所有奖杯
发现遗产！	银	通关
要进步就需要牺牲	金	以“惨烈”难度通关
休闲宝藏猎人	铜	找到5个宝藏
专家宝藏猎人	铜	找到 35 个宝藏
文物收藏家	银	找到所有宝藏
神骨妙算	铜	问骷髅算命师一个问题
有求币应	铜	找到一枚曷萨拉王朝钱币
吾后万岁	银	找到所有曷萨拉王朝钱币，并获得女王的红宝石
顺手牵羊	铜	开启5个锁盒
无物无真相	铜	打开每个锁盒
#没开滤镜	铜	把握5次照相机会各拍一张照片
有图有真相	银	把握所有照相机会各拍一张照片
美丽邂逅	银	听到全部支线对话
欲求和平，必先备战	铜	使用游戏中每一种枪炮
你有在数数吗?	铜	使用手枪弹匣中的最后一颗子弹击败一名敌人
十全十美	银	连续命中头部击败10名敌人
弗雷泽。克罗伊·弗雷泽	铜	在不被察觉的情况下，使用消音手枪连续击败 5 名敌人
动不动就开枪	铜	随手射击击败 20名敌人
乱射一气	铜	从掩体盲射击败 20名敌人
脱帽致敬	铜	在不被察觉的情况下移除10名武装敌人的头盔，然后使用近战隐身攻击将其击败
皇家爆破专家	铜	用C4塑胶炸弹击败20名敌人
有的放矢	铜	标记30名敌人
神出鬼没	铜	在附近有敌人的情况下打开锁盒
C4 大帝	铜	用一次 C4 塑胶炸弹爆炸击败 4 名敌人
来去如风	银	使用隐身攻击连续击败15名敌人
被你发现了……	铜	打破隐身并再次顺利进入隐身模式
合作无间	铜	和伙伴施展组合技10次
勇者之路	金	在不使用枪支或炸药的情况下，到达第5章
样品查验	铜	击败5名敌人，每名敌人都遭受过手枪、长枪和近战伤害
依序入场	银	在20秒内依次使用载具、长枪、近战与手雷击败敌人
带点大家伙来	银	用黄金武器击败 30名敌人
无敌四轮	铜	在20秒内使用载具击败4名敌人
按图索骥	铜	使用所有滑索穿越城市
你的奖励	铜	欣赏曷萨拉王朝帝国顶部的景色
业内最出色的司机	铜	在3分钟内从甘尼许山壁雕像驱车，前往三叉戟堡垒瀑布顶部再返回
一次过关	铜	在不重置任何机关的情况下，一次通过3项斧子堡垒试炼
一声不响	铜	进入三叉戟堡垒后，在不被察觉的情况下到达门口
女泰山	铜	在不触地的情况下，连续进行5次抓钩摆荡
飞天炫车！	铜	驾车总计腾空30秒
皮影戏	铜	最多移动10次就完成影子谜题
马可·波“不”	铜	在哈勒比德的大坝玩水
神偷扒手	铜	在 15 秒内打开三根金属丝的锁
枪林弹雨	银	在武装运兵车上同时安装多个 C4 塑胶炸弹，引发大规模爆炸将其摧毁
炮弹式入水！	铜	在老旧铁轨附近的悬崖边进行一次令人难忘的跳水
近在眼前	银	在不击败其他敌人的情况下摧毁直升机
战斗赛车	铜	撞击10辆摩托车
不如我来开吧	铜	跳上6辆载具，踢走司机并征用载具
给你，接着！	铜	在第9章使用一枚炸药摧毁一台载具
亡命之徒	铜	开车飞越西部高止山脉的悬崖



TIPS **奖杯中的梗**：当然“马可·波罗”的梗也继续有在本作中登场。另外还有一些不太明显的梗，例如奖杯“亡命之徒”的原文“Let's Not Get Caught”致敬的就是1991年电影《末路狂花》，片中两个女主角最后被警察追捕走投无路，开车冲下悬崖前所说的台词。看到这里，想必各位也明白为什么这个奖杯的解锁条件会如此奇葩了。

之前版本的重大更新

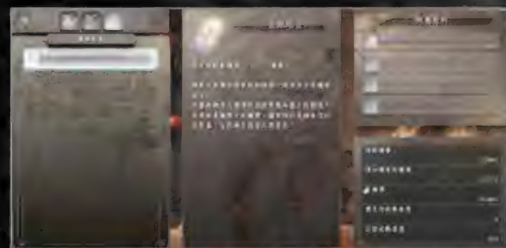
公案集（v1.10）



可以对分配过的称号恩惠点数进行重新分配。在1.09版本前达到强者之道的玩家都可以免费获取一个。之后购买需要在茶室中通过武功进行交易。

灵银地金（v1.12）

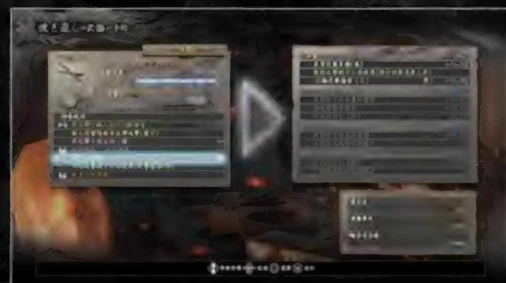
在铁匠铺交谈，通过消耗熟客度即可开放“灵银地金”系统。开放之后通过锻造→道具→灵银地金，消耗一点熟客度便可锻造该物品。该物品可以将自身拥有的所有精华转变为“灵银地金”，该道具类似灵石一样可以随意使用。不仅能保护精华不会掉落，战斗时吃上一颗还能瞬间回满九十九槽。



灵石碳（v1.12）

增加新的重铸道具灵石碳。灵石炭分为良木灵石碳、名木灵石碳、神木灵石碳三个种类，敌人掉落、任务奖励、锻造都可以获得。

在装备重铸界面按△键还可以选择重炼，在重炼界面玩家可以通过消耗特定的灵石碳，来主动修改装备上的词缀，更加珍惜的灵石碳重炼出来的词缀数值也会更高。



NIOH 仁王

義の後継者

新DLC篇章“义之后继者”随着游戏的1.14版本更新来到了玩家们面前。此次更新相对于上次变化更加巨大，除了基本的调整参数、修复BUG，以及新增难度、剧情、武器、套装、守护灵外，对于原游戏装备数据进行了革新，在原基础5档珍稀度之上添加了神宝级别装备，使随之对应的强力词缀彻底改变了以往的搭配思路。一代版本一代神，之前毕业的玩家也只能再次踏上开荒刷宝的旅程了。

研究中心 RESEARCH CENTER

主机对应版本 1.16

新增DLC内容时间 :2~3小时

文 六等星 美编 咕噜

仁王		Koei Tecmo (PS4)
NIOH		动作角色扮演 中文版
2017年2月9日	本地1人、在线2～4人	无对应周边
售价为428港币		

©2017 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

第二弹DLC版本更新重点综述

1.14收费内容

◆新增难度“顿悟之道”，任务难度等级为700-910级。除了增加敌人数据外，还改变了部分地图怪物配置，并给予部分敌人新增攻击使装备无力化能力。该难度需购买2弹DLC才能解锁，仅购买”义之后继者“只能解锁“修罗之道”。

◆新增任务篇章“大坂之役 东篇”，内包含2个主线剧情关卡，5个支线关卡，1个高难度关卡，1个逢魔难度关卡。

◆新增武器类型“旋棍”，新增守护灵“滑瓢”、“炎驹”，新增防具套装“义之继承者”、“猿飞忍者”，新增幻化形象“真田幸村”、“猿飞佐助”。

◆新增对应奖杯、内置称号成就、游玩记录等。

◆新增装备珍稀度“神宝”，仅在“顿悟之道”掉落，拥有特有的词缀。装备等级上限提升至258级+30，人物等级上限提升至500级。

1.14免费内容

◆原部分装备新增套装词条。原忍术、阴阳术新增技能。

◆新增主动道具、肢体动作、更多精华容量的灵石。

◆新增比武场地臼杵的渔村、中尊寺、湖畔、信贵山。

◆部分套装、技能、武器、家纹数据调整。

1.15重点更新内容

◆修复部分任务奖励问题良性BUG。(1.14版本中，顿悟之道”东海篇任务三个灵魂完成后的任务奖励为3个大髓灵石，总计可获得3亿精华，现以修复为大秘灵石。)

1.16重点更新内容

◆进入“顿悟之道”后，人物等级上限提升至550级。

◆PVP模式追加“公平比武”，该模式下玩家的众多加成项目例如家纹、奥义等都会无效化，守护灵的加成会被固定等级。

◆倒地起身的过程按下×键可做出具有无敌判定的回避动作。

◆“顿悟之道”击败敌人奖励精华大幅度提高。

顿悟之道

在拥有2弹DLC的情况下，通关“修罗之道”的“女王之眼”即可解锁“顿悟之道”，任务等级区间为700~910级，部分关卡的敌人也进行了重新分配。除了基本上的数据提升，“修罗之道”出现的红光敌人将变得更为棘手，除了自身拥有增益BUFF外，攻击命中后玩家还会随机给予DEBUFF效果，持续时间与效力都相当惊人，令战斗变得相当困难。BOSS方面除了拥有红光敌人的特性外，攻击还附带有武器无力化的效果，无力化将会暂时消除武器的词缀效果，使其变成一把废铁。



■910级的DLC高难度任务。

难度的加强自然回报也非常丰厚，随着任务的推进，装备等级上限将提升至258级，神器的+值提高到30，敌人掉落的装备+值也将从+20开始。不过这些都是小儿科，最重要的提升是在神器之上添加了新的珍稀度装备“神宝”，虽模版参数没有发生变化，但其特有的绿色词缀都能在战斗中发挥出相当重要的作用，后文将会单独为各位介绍“神宝”装备的相关信息。



■“顿悟之道”的第一章便出现了轱辘首。

旋棍

旋棍，俗称“拐子”，为中国十八般武器之一，拐多为丁，总长三尺，扣摆转换，结构严谨，刚柔相济。同时拐也是早矢仕洋介最钟爱的武器，本次旋棍的雏形便来自于《忍者龙剑传2》中的双拐。

武器定位

旋棍拥有凶残且具有压制性的连段，配合闪避的灵活走位以及残心活眼的攻击加成，能够给自己创造极好的输出环境，对付妖鬼类敌人效果极佳。但武器长度过短，出招派生存在冲突（或为BUG），缺乏有效的突进追踪以及崩解能力，武技缺乏爆发，对于会闪避防御的人形敌人来说，使用相当困难。

华丽度：★★★★★
上手度：★★☆☆☆
精通度：★★★★☆
实战度：★☆☆☆☆



实战心得（对应1.15版本）

输出武技

输出方面，缺乏爆发能力的旋棍只能依靠乱狮子或者鬼舞（残心）之后碎破的多段攻击了，在对付不会防御的妖鬼类敌人情况下，多段攻击能有效的打出BUFF属性。除此之外，如使用的武器为猿飞秘枪棍，红莲与灰烬派生结束后连续按下对应的攻击按键还能触发一次威力不错的爆炸攻击，爆炸享受火焰伤害与武技伤害的加成，因此朝这个方向搭配装备词缀也能达到不错的爆发效果。

TIPS “修罗之道”难度以上，人形BOSS新增了倒地时间CD，无法再使用埋火、招来符等使其无限倒地。

对峙武技

在与人形敌人对峙时，其武技就显得非常尴尬了。泰山崩不符合旋棍的作战方式，伤害也不乐观，不考虑在使用范围内；寸劲出招较慢，伤害较高，但没有足够的突进位移，无论是在攻击还是鬼舞后，都很难命中目标；虎鄂破出手迅速，但崩解与伤害同样不够理想，其派出的屠龙与其他武器同类型武技比较起来简直就是一个笑话，下段惟一特有的武技连环腿与虎鄂破的定位相同，不推荐单独使用。

目前旋棍几乎没有很好处理尸狂类人形敌人的方法，尤其是面对“顿悟之道”中数据全面提升的敌人。低难度的情况下旋棍单一武技高崩解效果还算不错，但对于高周目防御更加频繁的人形敌人，没有优秀的连招以及突进位移，很难一套连招将敌人打空精力，操作难度很大，并且由于武器设计的问题，还容易出现吞招，抢招等问题。

武器BUG

由于旋棍定位的特殊性，灵活也成为了武器的一个弊处。在冲刺的情况下如果过快连续按下攻击键，会明显的看到冲刺攻击出到一半，直接打出轻/重攻击。由于本版本神宝装备上有许多强力BUFF需要冲刺攻击触发，这一吞招现象使得旋棍的输出与其他武器相比更差了好几个档次。

另外一个BUG为招式设计问题，下段触发了鬼舞·地后，按下□键将无法触发碎破·地，而是直接打出轻攻击，如要规避这个BUG只能在鬼舞的中途切换段位，徒增操作。

注：1.16版本已修复无法触发碎破·地的BUG。



出招思路

上面说了一堆旋棍的缺点，非笔者刻意黑之，可以目测到下个大更新中旋棍定将得到全面提升。按照目前情况，强行要使用的话推荐准备一把能够对抗人形敌人的副武器，例如太刀与大太刀。

在面对妖鬼类敌人时，一般采取下段，利用重攻击突进打头，利用奥义神薙的强制中断与无敌时间躲避妖鬼的进攻，不断打出乱狮子/碎破的伤害。面对灵活度较高的敌人则以爆发型的红莲/灰烬爆炸伤害应对。


■旋棍起手

神宝

本次DLC的重中之重便是新增的神宝级装备，其特殊强力且独立的词缀，使得装备的7词缀选择更加饱满。但也因为其无法锻造，全靠看脸掉落的获取方法，充满恶意地消耗了玩家大量的时间。

神宝词缀

神宝词缀为绿色（不固定）并与之前的所有词缀不产生冲突，不同的部件上还存在特有词缀。

新增词缀数量虽说不多，但性能都非常优秀。这里强烈推荐**足部的拔除常世可赋予正面效果（承受伤害无效）**，以及**身体的闪避动作的无敌时间延长**，两者都能极大的加强玩家的生存能力，尤其是前者长达10秒的无敌状态，彻底破坏了游戏的平衡性。需要注意的是承受伤害无效的情况下，如果被红光敌人或者BOSS的攻击命中，一定几率会消除这个无敌BUFF。

除了特有的神宝词缀外，原先的老词缀在神宝上也会有额外的加成，例如必备对攻击力的反应（X），在神宝上满爱用度可以达到AA-的效果。

注：正面效果（承受伤害无效）仅出现在足部。



	头部	身体	手臂	腿部	足部	近战武器	远程武器	饰品
敌人的攻击不会造成无力化	√	√	√	√	√	√		√
精力剩余50%以上时的坚韧度	√	√	√	√	√			
承受箭弹伤害时不会畏惧		√						
承受忍术、阴阳术伤害时不会畏惧		√						√
精力归零时赋予正面效果		√						√
闪避动作的无敌时间延长		√						
异常状态累计降低		√	√	√				
瞬间防御可反射手里剑、苦无			√					
瞬间防御可反射阴阳术符			√					
瞬间防御可反射箭弹			√					√
冲刺攻击赋予正面效果			√			√		八咫镜
冲刺攻击承受的伤害无效			√			√		
救援时回复体力			√					
石头造成的伤害			√					
不消耗石头			√					
石头造成的精力伤害			√					
投掷动作加速（石头）			√					
冲刺时忍术陷阱无效化					√			
拔除常世可赋予正面效果					√			
闪避攻击赋予正面效果						√		
解除正面效果						√		
视装备的轻盈程度增伤						√		
特定招式赋予正面效果						√		
无想剑贯穿防御						√		
箭弹命中可获得精华							√	
箭弹的精力伤害							√	
负面效果无效								√
敌人陷入异常状态附带特殊效果								√
可锁定距离延长								√
感染异常状态								√
复制正面效果								√
负面效果持续时间缩短								√
负面效果持续时间延长								√
作为合魂材料使用可清除合魂次数记录	√	√	√	√	√	√	√	

正面效果		
攻击伤害2倍	防御力增加	精力回复速度上升
移动速度上升	自动回复	攻击力增加
（承受伤害无效）		

无力化无效

由于“顿悟之道”的红光敌人与 BOSS 会使玩家装备进入无力化（装备词缀失效），因此神宝装备特有的“敌人的攻击不会造成无力化（XX）”相当有效。而追求其他更有实战效果的词缀话，可以在臂甲上洗出词缀“瞬间防御成功时解除异常状态”，从而能有效应对装备无力化的问题。



■8个BUFF的红光精英。

八咫镜

继草薙剑、八尺琼勾玉后，日本三大神器之一的八咫镜也在游戏中作为饰品登场。同八尺琼勾玉相同，八咫镜也拥有自己特殊的固有属性——瞬间防御可反射弹药。在高难度 BOSS 战经常混进远程杂兵的情况下，往往能发挥出不错的效果。

天神套装

除了特有的神宝词缀外，以前不含有套装效果的散件将拥有神宝专属的天神套装效果。天神套装效果随机分布在任意散件装备中（包含武器），并在神器 5 件套 4 属性的效果上强化至 7 件套 6 属性，并且效果都相当优秀。其中每一套天神套装 4 件都会拥有近距离攻击伤害提升的效果（约 13%），因此在八尺琼勾玉的加成下，选择 333 进行搭配套装，能够直接提升约 50% 的攻击伤害。

获取方式

目前神宝仅能通过敌人掉落的方式获得，“挖坟”也可低几率获得。

比较效率的刷法是通过堆叠幸运的装备与守护灵，刷取东北篇的“金色的赝品”关卡。首先选择提马鬘这类加掉率又能配合招来符击倒敌人进行处决的守护灵，然后携带缩地符直奔关卡目的地，只留最后一名敌人然后缩地回神社，再次前往目的地刷取装备。

如果想获得特定的神宝装备，则推荐选择大坂之役东篇的“赤红意志”，两个小场景都会有大量的血刀冢，并且神社就在附近，非常方便。



流程

注：文以“顿悟之道”难度为准。

德川军以人数优势包围了整个大坂城，但固若金汤的真田丸阻拦了德川军进一步的深入。先锋部队以开始着手准备攻城并缩小包围网，但在深壑高墙的阻拦下，实在难以进攻，德川军没有料到真田昌幸之子真田幸村居然是如此精通用兵之人。而我们的金发武士威廉，为了追寻那名叫做玛丽亚的女子，也加入到突破真田丸的战斗之中。

注：任务报酬为1.15版本数据。



主线任务1 大坂冬之阵

任务等级	880
任务报酬	制作数：“真柄切兼元” 知名忍者的遗发 ×1 名木灵石炭 ×1 大炮（神器）
报酬金钱	177800
报酬精华	8117600

任务开始的场景位于真田丸正前方，会按时齐射一轮火箭雨此处受到扫射，需要利用场景内的竹排和沟壑来躲避伤害，一次箭雨约能造成 3000 点伤害，相当危险。开场后直接全力向前方跑去，速度够快可以直接到达沟壑，速度慢则需要在竹排后方躲避一次。

进入沟壑左拐能遇见喘气的片仓重长，与其对话可以获得巨大炮弹 ×2，这是消灭火箭雨的关键道具，同时也关系一个奖杯的达成。接着从片仓重长右侧的坡道上去，躲避一次箭雨，右手边能看到第一个炮台，拐到炮台的另一侧能看到木灵 1/10，同时还有登上炮台的楼梯，推荐先登上炮台轰掉对面的箭塔，再来收集木灵。



背对真田丸，面朝木灵方向，左手边的坡道下去再走上对面的坡道，正前方踢落楼梯可以打开回到神社的捷径。踢下楼梯后左转再次进入沟壑，在经过一只背有炸药桶的伏次郎后，左转上坡躲避箭雨。在需要走过一段木桥并有常世的位置右边能发现木灵 2/10。



走过木桥后能在沟壑中看到神社，先从神社左侧的木桥来到对面，木桥左边还能看到第二座炮台。绕到炮台左侧跳下沟壑，右手边便能看到木灵 3/10，接着使用旁边的炮台轰掉箭塔。



接着面朝真田丸，直接跳到护城沟中，右手边能看到木灵 4/10。



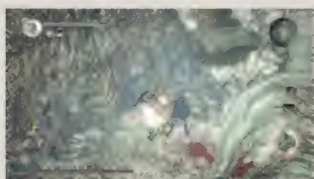
回身上楼梯回战场后左转，从

TIPS 目前版本更新后，需要在设置→游戏基本设置中手动打开自动从仓库补充箭弹的开关。

另外一个缺口跳下护城沟，从护城沟的另一侧爬上楼梯回到战场，左手边便能看到木灵 5/10。



从此处开始除了箭雨外还将有额外的炮弹攻击玩家，炮弹还会击碎竹排，因此躲在竹排后时不要贴得太近。上一个木灵右侧的尸体能获得第三枚巨大炮弹，继续朝右贴着木栏走到头能发现木灵 6/10。



上一个木灵旁能看到第三门大炮，上前轰碎对面的箭塔便可消除战场上所有的箭雨，并获得奖杯。从大炮下来左拐上坡，直走进入村庄。在



穿过一颗倒塌的树木后左拐再左拐，打碎一个木箱能发现木灵 7/10。

木灵背后的一间房子内能发现泥墙怪，通过后能发现温泉。温泉背后的楼梯爬上去能发现木灵 8/10。



跳下来正前方会发现一口通往地下的井口，井口左边打开捷径，井口的正对面则能发现木灵 9/10。



井口左边一间被倒塌树木压住的房子内可以发现木灵 10/10。



接着从井口落下便能进入本章的 BOSS 战。

BOSS战：猿飞佐助

猿飞佐助使用的为本次 DLC 新增武器旋棍，对于首次迎战此武器的玩家，弹反起来还是相当困难。拉开距离后则会投掷手里剑获给予武器上 BUFF。需要小心正面突进后的投技，一旦命中非死即伤，尤其是在血量不足三分之一时给予自己添加了火符 BUFF 的投技，伤害更加恐怖。

猿飞佐助的坚韧度很低，下段也能轻易打断猿飞的招式，正面作战的情况下可以稍微打得奔放一些，闪避前两招后即可进攻。当其给自己上 BUFF 时可以利用弓箭射击头部直接进入处决状态。他在四周目难度下还算比较正常的 BOSS，以往无限崩解削精的打法也非常有效果。需要注意其防御挡下第一次攻击后必会后退一步，所以双刀的风神连段第三下很难命中。



主线任务2 义之继承者

任务等级	900
任务报酬	沾血铁刃 知名阴阳师的遗发 ×1 名木灵石炭 ×1 枪（神器）
报酬金钱	181800
报酬精华	8517600

正面前进，遇到神社后右转，在连续经过 2 个陷阱后，进入大洞窟之前，左侧的木箱打破能发现木灵 1/6。



进入大洞窟后走上坡道会遇见第一名十勇士。勇士后遇见第二个神社，上楼梯进入真田丸。真田丸第一间兵舍可以通过爬上楼梯或是另一侧的小门进入第二间兵舍。第二间兵舍先解决掉二楼的两名火枪手，然后进入右侧的房子内，跳进洞窟提下楼梯打开捷径。然后回到第二间兵舍，进入第三间兵舍，兵舍门口会有第二名十勇士把守。进入第三间兵舍正面的楼梯上去，右边能发现木灵 2/6。



之后回身从二楼前往第二间兵



舍，打开兵舍的门前左边墙上能发现木灵 3/6。

回到第三间兵舍，之前上去的楼梯对面遇见第三名十勇士，旁边的红色营帐内则是第四名十勇士，旁边的箱子能获得一把钥匙。第三间兵舍的井口右拐再右拐，能发现木灵 4/6。



接着跳下井口遇见第五名十勇士，十勇士正前方的门打开是回到神社的捷径，十勇士的右边则进入到一间地下室。地下室能遇见第六名十勇士，利用钥匙打开左边第三扇门，右手边泥墙怪通过为温泉，左手边遇见第七名十勇士，勇士旁边还有一个捷径梯子需要踢落。从地下室来到第四间兵舍，路途能遇见第八名十勇士，勇士右边的栅子下发现木灵 5/6。



右拐会遇见第九名十勇士以及神社，神社左拐进入红色营帐解决最后一名十勇士。之后先不进入 BOSS 战，右拐能看到木灵 6/6。



BOSS战：真田幸村

“顿悟之道”难度下真田幸村相当棘手。虽然伤害对比其他 BOSS 要低很多，但相当耐打的精力条以及几乎无限爆发的九十九状态，再配上灵活又频繁的出招，玩家很少能有进攻的机会，正面对抗也吃不消真田幸村的连段输出。

他的输出招式除了枪的常规招式外，还会使用连续的冲刺攻击，在有九十九加成下属性状态更为难缠。好在招式比较有章法，硬直时间还是比较好抓准，只是时间较短。

火属性状态下特有攻击有炎驹冲锋以及火枪攻击，一定要保证自身不断移动。风属性状态下则会使用大范围的龙卷风攻击以及风波，虽然伤害不高，但风属性异常状态的减攻击极为麻烦，推荐装备中有能消除 DEBUFF 的词条。

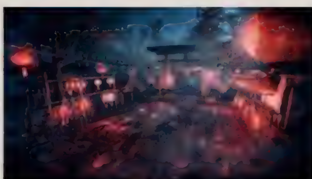
本 BOSS 战的简易打法为 BOSS 火属性时使用落地攻击的瞬间立马后退一步，然后举弓瞄准头

部，很容易就能破除九十九状态并打趴在地上进入处决阶段。好好把握机会，多利用弓箭爆头的话整场战斗不会太难。



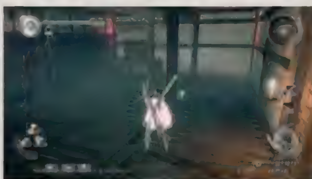
支线任务1 妖神乐

任务等级	890
任务报酬	制作数：“两仪旋棍” 妖狐皮×8 知名阴阳师的遗发×1 天狗团扇×3
报酬金钱	269700
报酬精华	12476400



迷宫式地图，场景内的墙壁只有靠近才能发现是否可以通行。

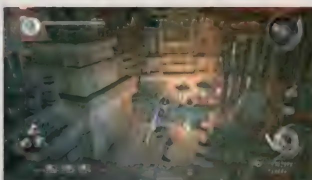
开场后前行，右转再左转，打开正前方的房门，右手边能发现木灵1/9。出房门后左手边的雕像嵌入双狐灵玉（击杀妖狐可以获得）可以解除被其控制的敌人。



继续沿着左手边前进，在长梯右边的角落能发现木灵2/9。

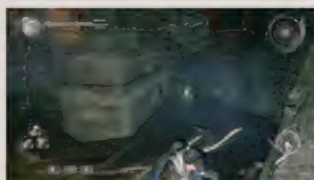


之后登上长梯来到该地图的第

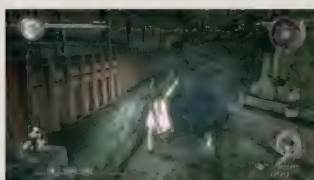


二区域。下楼后右转再左转，在一面隐藏墙旁边发现木灵3/9。

接着背对木灵直走，左手边为透明墙，通过后左转，走过一段树干后右转再左转通过透明墙，右边能发现木灵4/9。



接着走上楼梯，左转再走下楼梯，右转通过鸟居下的透明墙后右转再右转能看到一个神社，继续直走能发现木灵5/9。



接着回头走上楼梯，再从另一侧楼梯下去，左转接连走上三段楼梯，左手边通过泥墙怪能发现温泉，前往温泉途中左手边还能发现木灵6/9。



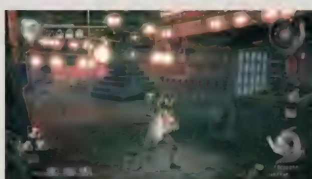
收集完后走下楼梯左转，直走通过透明墙，右手边的门打开能回到神社。左手边的长梯下去会来到第三区域，长梯中段右侧能发现木灵7/9。



来到第三区域右转便能看到木灵8/9。



继续沿着右边前进，木灵9/9就在眼前。



之后在第三区域中间的尸体上获得钥匙，即可打开前方的大门进入最终区域。进入最终区域后不要进入房间内战斗，在外围解决第一波敌人后，可以直接处决三名面朝室内施法的阴阳师，最后一波是一只大型妖狐，战斗中还会根据敌人血量刷新出阴阳师，整体战斗难度较低。

支线任务2 卧龙再临

任务等级	875
任务报酬	双刀（神器） 名木灵石炭×1 御剑护符×2
报酬金钱	44200
报酬精华	4008800

再次挑战伊达政宗，相对于上一个DLC没有太大改变，不过在“顿悟之道”难度下，超耐打的精力条使得战斗难度提升很大。风属性状态下，正宗血量健康的情况可以抓准连招后以及牙突后采取削精攻击，一击脱离，而政宗血量不足的情况最好只挑牙突之后再进行攻击。在打掉九十九状态后立马进行压制，争取在下一次进入九十九阶段前再打空一次体力槽，进行处决。面对水属性难度就小很多了，中距离阶段很大几率触发吐水的招式，该招式直接一发弓箭爆头即可上前处决并打掉九十九阶段。该战胜利后将可获得新守护灵“滑瓢”。



支线任务3 痴狂画仙

任务等级	885
任务报酬	旋棍（神器） 最高级漆×12 净化过的笔×4 鬼角×
报酬金钱	268200
报酬精华	12326400

玩家需要先走过很长一段的大坂之阵，路途布满火焰。本关会有许多神装血刀冢，利用场景内火焰的优势，可以比较轻松且高效的挖坟。任务目的地为杂兵车轮战，不过配置都比较简单，伤害足够的情况下一次九十九武器的时间便可以全清敌人。任务完成后调查尸体可以获得物品真田丸战场图画。与茶室内的松永久秀对话可以将图画交给他进行装饰。

支线任务4 岩流

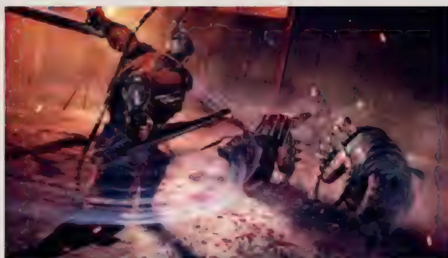
任务等级	905
任务报酬	大太刀（神器） 磨刀石×5 士魂石×5 最高级玉钢×8
报酬金钱	181800
报酬精华	8517600

与传说中的剑客佐佐木小次郎进行对战，手持名为晾衣杆的大太刀运用自如。“顿悟之道”难度下小次郎的出招几乎不消耗精力，并且恢复速度极快，会灵活使用所有大太刀的招式，并且雪月花三段连招无需蓄力，还拥有行动速度加快的 BUFF，一旦被连招命中几乎秒杀。好在他坚韧度很低，并且血量防御都不高，找准机会逼至角落压制一波，能有效消耗大量生命值。



支线任务5 赤红意志

任务等级	907
任务报酬	诹访法性头盔（神器）甲斐国江（神器） 忍者工具箱×4焚火油壶×5
报酬金钱	274800
报酬精华	12986400



进入最终目的地后有三波怪物，第一波为一只大型忍犬，第二波为两只轱辘首和一只生剥鬼，第三波则是流程中最后一名十勇士。随着十勇士的血量下降，场景内还会依次刷新出弓箭手、两名炮手和一名琵琶牧牧，都要优先解决。

高难度任务 竹雀高飞

任务等级	910
任务报酬	螺旋角眼睛头盔 知名忍者的遗发×1 神木灵石炭×1 防具（神器）
报酬金钱	183800
报酬精华	8717600

本次 DLC 新增的高难度任务，为伊达三人众的车轮战。首战出场的为片仓重长，打法与流程无异。每削减四分之一生命值后会刷新 2 名远程杂兵，依次为弓箭兵、火枪兵、炮兵，需要优先解决，幸好血量都不高。推荐本场战斗尽量保证自身血量健康，杂兵掉落的仙药不要捡取，留着地上为之后的两场战斗做补充。

第二战为妖魔化的伊达成实。虽说招式与以往无异，但夸张的血量与攻击力，使本场战斗的容错率相当低。如果有雷属性的武器，雷属性 DEBUFF 能有效减缓战斗节奏，保证战斗安全。实在觉得棘手也可以使用灵石补充九十九进行战斗，求稳不求速。

第三战为伊达政宗，与前一个任务“卧龙再临”没有太多区别，捡取之前杂兵掉落的仙药补给一下，打法方面可以直接参考前文，弓箭爆头的方法同样适用在本次战斗中。

新增奖杯

虽说新增了“顿悟之道”，但由于需要购买 2 弹 DLC 才能开启，故本弹 DLC 的奖杯不会涉及到“顿悟之道”难度部分，最高只要求玩家通过“修罗之道”的大坂之役即可。

杯种	奖杯名称	达成条件
铜杯	潜入，真田丸	完成「大坂冬之阵」。
铜杯	和解的信号	完成「义之继承者」。
铜杯	跨越生死线者	完成「修罗之道」的大坂之役5冬篇所有任务。（包含修行场与逢魔任务）
铜杯	战场的向导	回收大坂之役5冬篇所有木灵。
铜杯	穷极旋棍者	学会旋棍的奥义技能。
铜杯	温泉访问者	泡过大坂之役5冬篇的所有温泉。
铜杯	旋棍胜负	只凭旋棍对「大坂冬之阵」的猿飞佐助造成伤害并获得胜利。
铜杯	二天一流	只凭双木刀对「岩流」的佐佐木小次郎造成伤害并获得胜利。
铜杯	英吉利流兵法	启动所有「大坂冬之阵」的蛇炮。
铜杯	六文钱之志	于「义之继承者」中打倒真田十勇士。
铜杯	立于天顶者	完成「竹雀高飞」。
铜杯	三种神器	装备草薙剑、八尺琼勾玉与八咫镜。

难点奖杯

二天一流

想必不少玩家都把看似没有作用的双木刀卖给了商店，其实“武士之道”难度下近江篇任务“二天一流之祖”的任务奖励即可获得一把紫色品质的双木刀，随后用这把武器战胜“武士之道”难度下的小次郎即可。



三种神器

八咫镜目前情况似乎只有“修罗之道”难度以上才能获得。一般来说，清理“修罗/顿悟之道难度”全任务时途中基本都可以获得，实在运气不行就只能尽量调高幸运度，去刷高难度下的任务“转”或“金色赝品”。



游戏技术 NOW PLAYING 研究中心

文 水无月　美编 Juxi

在上期杂志中我们为大家带来了《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》的流程攻略，不过本作即使是在通关后还有着海量的剧情和支线要素，而真正的结局更要打倒最后的隐藏BOSS才能欣赏。本期给大家带来的是将隐藏迷宫和各种支线剧情一网打尽的详尽研究，希望能够帮助大家顺利攻关。



勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光		Square Enix (PS4)
ドラゴンクエスト XI 过ぎ去りし时を求めて		角色扮演　日版
2017年7月29日	本地1人	无对应周边
售价9698日元		

寻觅逝去的时光——通关之后的剧情流程攻略

伴随着魔王ウルノ-ガ的死，生命大树得以复生，洛特泽塔西亚大陆也恢复了和平，然而为此付出的代价也是极其巨大的。逝去的同伴不会复活，在冒险途中所遭遇的种种遗憾，真的没有弥补的办法了吗？为了追寻过去的时光，寻求能够拯救所有人的方法，勇者又一次踏上了旅途。



圣地ラムダ

通关后读取通关记录（有☆号标志），在ラムダの里发生剧情，之后从ラムダの里南面的出口离开。

谜の遗迹

前往ユグノア地方，在グロッタの町南面的有一处“谜の遗迹”，进入后靠近赛妮娅会发生剧情，在遗迹最深处调查闪光点可以得到重要道具“神秘の齿车”。

忘れられた塔

■使用“天空のフル-ト”，前往命の大树北面的忘れられた地，此地有一座名叫“忘れられた塔”的高塔，使用“神秘の齿车”打开大门，进入塔中。

■塔中有几处宝箱，不要漏了，来到塔的最高处“とこしえの神殿”，遇见了守护这座塔的“时の番人”并发生剧情。和所有同伴对话之后，再和卡缪对话，确定是否要回到过去的洛



©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX ALL Rights Reserved.

特泽塔西亚大陆。

注：一旦选择前往过去之后，将无法回到现在的世界。主人公的等级和技能将会保持当前状态，而同伴的等级和技能则会暂时回归到本篇中刚到ラムダの里时的状态（后面会有强化剧情），至于物品的话会全部保留到过去，不用特意整理（涉及剧情的贵重品将不会保留）。

圣地ラムダ

■回到过去后，所处的时间点刚好是从ゼ－ランダ山向圣地ラムダ以及始祖の森进发时。进入圣地ラムダ，此时同伴们的等级和装备会回归到玩家本篇中刚好到此地时的状态。

■在大圣堂发生剧情后与同伴合流，之后从ゼ－ランダ山向始祖の森

■在始祖の森中心的天空の祭坛启动六颗宝玉，前往命の大树。

命の大树

■这里的剧情和本篇基本一样，不过由于主人公手中有了魔王之剑，因此抵御住了ホメロス的偷袭。之后会与ホメロス展开战斗。

BOSS战 ホメロス HP：约1800

由于主人公保持着穿越前的等级，因此这战相当轻松。其他同伴尽量用バイシオン或バイキルト给主人公加攻击力就行。BOSS 释放防护罩时只有主人公可以击破。

■击破 BOSS 后调查大树之魂获得勇者之剑·真（勇者のつるぎ·真）



デルカダ－ル城

■击破ホメロス后デルカダ－ル王出现，虽然玩家都知道他的真正身份了，但是此时见势不妙的デルカダ－ル王并没有露出真面目，而是承认了主人公为勇者，邀请主人公回デルカダ－ル城。

■在城内的王座之间发生剧情，之后时间变成夜晚，主人公前往城 2 楼西侧的贵宾室休息，半夜发生剧情，デルカダ－ル王偷偷潜入主人公的房间企图夺走勇者之剑，结果被主人公发现，追踪デルカダ－ル王来到王座之间，デルカダ－ル王终于现出真身——魔导士ウルノ－ガ。

BOSS战 魔导士ウルノ-ガ HP：约2400

BOSS 攻击以咒文为主，主要有ドルモ－ア（我方单体 120 左右伤害）、マホステ（咒文无效化）、メダパニ－マ（全员混乱）等，并且会召唤出 2 根 HP 为 850 左右的法杖。其特技"冥界の雾"会让回复技能无效化，非常讨厌，尽量速战速决减少不稳定因素比较好。

■打败 BOSS 后デルカダ－ル王也恢复了理智，第二天回到王座之间发生剧情，主人公虽然阻止了魔王ウルノ－ガ复活，但是更大的危机似乎即将袭来。在阳台上众人看到天空中的红色妖星徐徐降临。デルカダ－ル王命令主人公前往デルカコスタ地方调查状况，而圣骑士古雷格也就此加入。



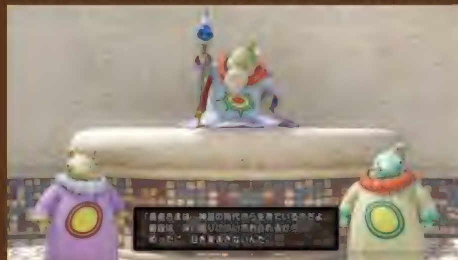
注：此时开始各地图上出现的怪物会有变化。同时大地图上的音乐也变成了 DQ 系列传统 BGM。

デルカコスタ地方

■在デルカダ－ル神殿附近发生剧情，之前在剧情中露过一脸的预言者来到主人公面前，原来他就是曾经勇者罗修的亲密战友魔法师乌拉诺斯，也就是魔王ウルノ－ガ内心仍然保持善良的部分，乌拉诺斯引导主人公前往天空中的神の民の里。剧情后主人公获得了能够召唤飞行巨鲸ケトス的宝物"天空のフル－ト"。

神の民の里

■乘坐ケトス来到神の民の里，前往最北面的いにしえの神苑见到神之民的长老，在剧情后前往中央的太阳の神殿，和神殿中的人对话，获得"圣なる种火"，同时各位同伴等级，以及主人公使用ル－ラ咒文可以前往的地点也会恢复到本篇通关时间点时的程度，各角色技能盘也会恢复到本篇流程后半时的强化扩张状态。



注：いにしえの神苑中的宝箱有最后钥匙（さいごのカギ），不要忘记拿。

ドゥルダ乡

■为了追寻昔日勇者打倒邪神的回忆，众人决定前去拜访世界上的三处苗木。第一处需要使用ル－ラ咒文回到ドゥルダ乡，调查入口前的苗木后发生剧情。

ダ－ハラ 北西の高台

■只有乘坐ケトス才能到达此地，调查这里的苗木后发生剧情。

バンデルフォン 北东の高台

■バンデルフォン北东の高台同样只有乘坐ケトス才能来到此处。调查苗木后发生剧情，在剧情中调查导きの木，维罗妮卡和赛妮娅会习得连携技"クロスマダンテ"。



神の民の里

■获得三处苗木所蕴藏的勇者打倒邪神的回忆后，主人公为了追寻让ケトス觉醒，能够打破红色妖星结界的方法而回到神の民の里，找到长老，剧情后获得了“神秘の齿车”。

忘れられた塔

■再次回到命の大树北面的忘れられた地，使用“神秘の齿车”进入忘れられた塔。在最上层的とこしえの神殿中，主人公再次见到了时の番人，而现在大家知道它的真实身份——就是昔日勇者罗修的战友之一的贤者赛妮卡。剧情后ケトス觉醒，拥有了可以打破邪神结界的力量。

挑战邪神之前

■现在玩家已经可以挑战隐藏BOSS邪神了，不过由于隐藏BOSS强度很高，以玩家现时点的等级并不一定足以战胜BOSS。因此在挑战隐藏BOSS之前，大家可以先把没有完成的委托、各地可以触发的支线剧情都完成吧，这些委托和支线剧情所奖励的锻造配方和宝物都能大幅度提升玩家的战力。关于全委托和支线剧情的相关研究下文会给大家详细介绍。

■本游戏的隐藏迷宫“ネルセンの试练”也已经开放，在“ネルセンの试练”中玩家可以获得大量贵重的武器防具，同时游戏中最佳的练级场所也在其中，关于“ネルセンの试练”相关研究后文会给各位详细介绍。

决战



■乘坐ケトス突入サマディー地方上空的黑色球状物，与隐藏BOSS邪神ニズゼルファ展开最后决战。

BOSS战 邪神ニズゼルファ　HP：约10000

右手（みぎうで）HP：约4000　左手（ひだりうで）HP：约4000

BOSS最初被“暗之衣”结界所包裹，我方任何攻击对其只能造成1/5的伤害，不过主人公只要将“勇者之剑·真”作为道具使用，便可打破BOSS的结界（在试炼之里会有NPC提示主人公）。因此第一回合不要犹豫，直接使用“勇者之剑·真”打破BOSS的结界吧。

打倒了BOSS的手臂后，手臂会立刻复生。右手的“けがれたきり”会造成混乱、幻惑、诅咒等多种异常状态，比较麻烦，建议让赛妮娅使用キラキラポ－ン、古雷格使用まもりのたて保护我方重要角色不被异常状态所影响，同时装备对应的饰品进一步降低异常状态的影响。

左手会呼叫小怪邪神之子，会释放威力巨大的咒文ダ-クミナデイン（全体约250伤害），建议使用全体攻击连发将之打倒。

BOSS在准备使用“终末の炎”时是我方的最好机会，下一回合BOSS不会有任何行动，如果在BOSS使用终末の炎前干掉BOSS一只手的话，那么终末の炎反而会对BOSS造成伤害，因此先尽量削减双手的HP，等BOSS要释放终末の炎时，再迅速打掉一只。我方队伍平均有Lv75以上，且主人公或赛妮娅习得了ベホマズン的话，取胜并不是太困难的事情。

■胜利后就可以欣赏感人的真·结局了，并获得奖杯“过ぎ去りし时を求めて”，同时在通关画面中可以得到初代DQ1的下载用复活咒文“ほりい とりやま すぎや まどら くえす　とぺぺぺ”（必须要有真结局的存档才能游玩）



各支线剧情攻略

在通关后剧情发展到ケトス觉醒，准备挑战邪神ニズゼルファ时，世界各地村镇中的支线剧情也都已经解锁。由于各地的支线剧情并没有很明确的提示（地图界面中的冒险目的也没显示），因此建议先去海底王国ムウレア完成女王セレン的委托，完成后可以获得“女王の爱”这个道具，使用的话会提示玩家哪些场所可以发展新的支线剧情。

海底王国ムウレア

前往海底宫殿和女王セレン对话，受女王委托前往外海东北某个小岛讨伐魔物，具体位置在バンデルフォン东の岛更加东北方一点的位置，遭遇BOSS战。

BOSS战 デスエ-ギル　HP：约4000

和本篇BOSS邪龙军王类似，使用マジックバリア后就可以基本不用担心マヒャドデス的全体攻击。不过BOSS主要还是以物理攻击力为主，尤其是大招“魔人の绝技”有着秒杀我方队伍成员的威胁。BOSS的HP不算太高，因此本战建议至少要有两个担任回复与辅助的队员，充分使用スクルト、ヘナトス、ルカニ等强化我方、削弱BOSS。另外使用物理技能和メラ系咒文攻击时要小心被BOSS格挡。



■击败BOSS后回到海底宫殿和女王セレン对话获得“女王の爱”，之后就可以通过和女王对话在海底王国中变成鱼形态，这样就可以和海底王国中的一些海洋生物NPC对话。同时还能到达一些人形态无法到达的地方。另外“女王の爱”还会提醒玩家当前有哪些支线事件尚未完成。

デルカダ-ル城

■找到デルカダ-ル王，发生玛尔蒂娜与デルカダ-ル王交谈的剧情，剧情后可获得“おうごんのティアラ”。

ホムラの里

■道具屋前的锻冶职人会以22500G收购贵重素材オリハルコン，オリハルコン可以在天空の古战场的采集点，以及ユグノア·入り江の岛的西北海岸处宝箱等地获得。将オリハルコン卖给他一段时间后，他的道具店会贩卖“王者の剑”。

ヒノノギ火山

在火山最深处的火龙处ヤヤク会拜托主人公一行寻找“ラ-のしずく”，ラ-のしずく可以在ネルセンの试练中的“导师の试练”找到（具体位置是在天启の谷 ほうおうの巣），将ラ-のしずく交给ヤヤク后，火龙会变回ヤヤク的儿子ハリマ。ヤヤク会以“禁足地へのカギ”作为谢礼赠与主人公，而ハリマ也会给主人公一把武器“名刀斩铁丸”。



サマディ - 城下町

■参加跑马大会（ウマレ-ス）的白金杯（プラチナ杯），取得第一名的话可以获得奖励“ガイアのハンマ-”。要参加跑马大会的白金杯比赛，必须至少在前三个杯（铜杯ブロンス、银杯シルバ-及金杯ゴ-ルド）的普通（ふつう）难度比赛拿到第一名才行。跑马大会虽然形式类似于竞速游戏，但其他NPC角色的AI和行动模式其实是非常固定的，因此只需要背熟版面，获胜并不困难。

打造第二把勇者之剑

■在获得了“圣なる种火”、“オリハルコン”、“ガイアのハンマ-”以及“禁足地へのカギ”后，来到ヒノノギ火山的传说の锻冶场，可以打造出第二把勇者之剑（勇者のつるぎ）。第二把勇者之剑和王者之剑是用来打造“勇者之剑·改”的必要物品。

打造最强之剑

■获得了第二把勇者之剑，并且从ホムラの里的锻冶职人处买到了王者之剑后，只需要去隐藏迷宫“ネルセンの试练”完成其中至少一个试炼，选择愿望“强い武器のレシピがほしい”，获得配方“新生·勇者のつるぎ”，之后就可以打造最强武器勇者之剑·改（勇者のつるぎ·改）了，所需材料除了勇者之剑、王者之剑外，还需要2个アレキサンドライト（在ネルセンの试炼·试炼の里购入）、2个ヒヒイロカネ（在クレイモラン城的リ-ズレット处使用魔龙のたましい兑换）、2个だいしんかのひせき（流程中宝箱获取、委托“ロマンの里ホムラ”的报酬、在ネルセンの试炼中的导师の试炼·天启の谷的敌人ほうおう掉落或盗取）。打造成功后获得奖杯“ふしぎな锻冶マスタ-”。

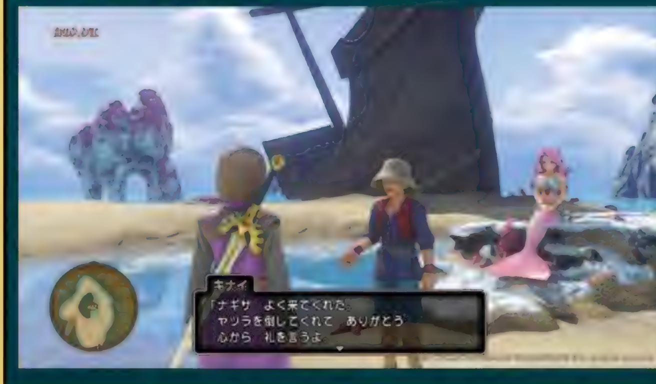
ナギムナ - 村

■从村口的老人处得知キナイ的相关消息后，前往白の入り江，在中央ロミア所在地会遭遇BOSS战。

BOSS战 キングマ-マン·邪、マ-マンダイン·邪×4

HP：キングマ-マン·邪约3000

BOSS自身每回合2次行动且带4个杂兵，因此敌方的行动相当频繁，万一行动顺序不利很可能会坑杀我方成员。不过BOSS对睡眠耐性较低，可以考虑使用ラリホ-マ将之催眠后再战斗。注意提高队伍的冰耐性，以防御对方全体攻击的マヒャド以及连携技マヒャドクロス。要注意一旦4个杂兵都被打倒，BOSS的行动次数会变成每回合3次，还会使用ザオリク复活被打倒的杂兵。因此在消灭杂兵的同时要尽可能多用全体攻击削弱BOSS的血量，消灭全部杂兵后集火迅速将其打倒。



■救出ロミア和キナイ后，回ナギムナ-村向村口的老人报告，获得“海贼王のぼうし”。

ソルティコの町

■在古雷格加入后，前往ソルティコの町中西路比亚的老爹ジエ-ゴ府邸发生剧情。主人公一行将要前往デルカダ-ル神殿接受试炼，试炼的内容是必须让西路比亚和古雷格使用连携技“大まじんぎり”打倒最深处的BOSS，BOSS共有2只，HP约3000左右，两只都必须用“大まじんぎり”打倒。由于使用“大まじん斩り”时只会让古雷格消耗掉领域状态，因此只需要先使用“大まじんぎり”打倒其中一只，然后把西路比亚放回后备队伍放置，之后不断防御等到古雷格再度进入领域状态后再让西路比亚出场，使用“大まじん斩り”干掉另外一只（“大まじんぎり”伤害固定750，因此看到BOSS的名字变红使用即可）。完成试炼后西路比亚的技能盘解锁“きしどう”部分，而古雷格的技能盘解锁“はくあい”部分，而两人追加新连携技“师匠よび”。



プチャラオ村

■来到プチャラオ村后发现村民们都在跳着奇怪的舞蹈，为了追查原因而进入壁画世界，在最深处发现 BOSS，与之展开战斗。

BOSS战 ハッスルじじい・邪 | HP：约6000

BOSS 每回合行动 2 次，没有什么强力攻击招式，主要麻烦是召唤出的小怪及异常状态攻击。BOSS 召唤出的小怪有两种，一种是テンタコルス，会使用取消我方一回合行动（休み）的さそうおどり，另一种是会使用全员魅惑技能的デビルメビウス，被 BOSS 和小怪组合连续取消行动或是魅惑的话还是会让人相当烦躁的。建议全员配备有休み抗性的防具会比较轻松，其召唤出小怪后使用イオグランデ等强力全体攻击速度秒杀。

■打倒 BOSS 后回到村中バハトラの家门口和チェロン对话获得ちいさなメダル ×10

クレイモラン城

■在王座之间与シャ - ル女王对话，接受了前往シケスビア雪原讨伐魔物的委托。在シケスビア雪原东侧的冰狱の湖遭遇 BOSS，展开战斗。

BOSS战 魔龙ネドラ・邪 | HP：约6000

本篇中魔龙ネドラ的强化版，每回合行动 3 次，攻击力强悍且又有多种异常状态技能，是通关后支线 BOSS 中比较麻烦的一个。本战依然建议让セ - ニャ出阵，从自己开始轮流对我方成员使用キラキラポ - ン来抵御 BOSS 的异常状态。BOSS 的 3 次行动基本上会以“やけつく息 / おたけび”→“打击 / やみの炎”→“ギラグレイド / グランドブレス”的顺序来进行，不建议使用咒文反射的マホカンタ来保护我方，因为这会导致 BOSS 固定使用伤害更高的グランドブレス，反而对我方不利。

■打败 BOSS 后回到クレイモラン城，与女王对话后获得短剑クラウンダガ -。

■同时在这里与女王身边的リ - ズレット对话，可以使用素材“魔龙のたましい”来交换“ヒヒイロカネ”、“オ - ロラの布きれ”或“やみのなみだ”。

风穴の隐れ家

■前往バイキングのアジト深处的风穴の隐れ家，开门后发生剧情，主人公的勇者之剑解除了卡缪妹妹的诅咒，获得了“海贼王の首饰り”。



圣地ラムダ

■在大圣堂和ファナ - ド对话获得手杖“さびたおうしゃく”，这是锻造最强手杖的必须素材之一“ときのおうしゃく”。

ユグノア城迹

来到ユグノア城 · 地下，在深处打败 BOSS ：バク - モス · 邪

BOSS战 バク-モス・邪 | HP：约5500

本篇 BOSS バク - モス的强化版，每回合行动 2 次。恶梦の吐息会降低我方的回复咒文效果，建议让セ - ニャ出战，对自己使用防御全部异常状态的“キラキラポ - ン”即可保证队伍回复力。此外西路比亚的ハッスルダンス并非咒文，不受恶梦の吐息影响也可以考虑。BOSS 主要以单体攻击为主，队伍整体压力不会很大，看到其使用バイキルト强化自身后记得打消一下即可。

战胜 BOSS 后在宝箱中获得“ア - ウィンのかぶと”、“ア - ウィンのよろい”



イシの村的复兴

■回到イシの村后，在宿屋旧址和艾玛对话，艾玛为了复兴イシの村，会拜托主人公寻找能够搬迁到此的移民。完成全部复兴移民相关的事件后，イシの村就能恢复到之前的样貌，复兴移民剧情流程如下：

复兴剧情1

■デルカダ - ル城

前往デク的店，与其妻子交谈得知デク去了神の岩。

■神の岩

在深处打倒 BOSS，救出デク，デク会作为移民前往イシの村，同时获得贵重素材“アレキサンドライト”（打败 BOSS 救出デク后不要急着离开，山顶还有一个 NPC 会给主人公委托）

BOSS战 ヘルコンドル・邪 | HP：约5000

BOSS 每回合 2 次行动，会随机使用“鹫掴み”（单体约 230 伤害）、“ギラグレイド”（全体约 230 炎属性伤害）、ベホイム（自身 HP 回复）等进行技能，需要适度提升队伍的炎耐性，并建议使用マホカンタ或マホト - ン等反射或封印其咒文。





复兴剧情2

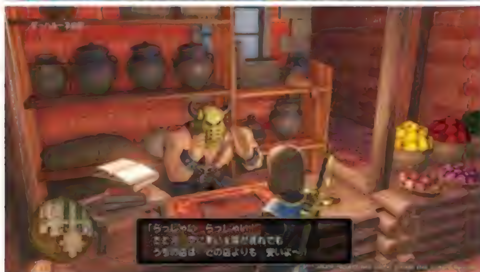
■ダ-ハル-ネの町

在城镇内和ルパス对话得知这里被大量魔物袭击，击败城内所有魔物后解放ダ-ハル-ネの町（需要一次性击败城内全部魔物，假如中途离开城镇那么该事件会从头开始），消灭全部魔物后获得武器“ライトニングソ-ド”，ルパス也会作为移民前往イシの村。回到イシの村后和村口的ルパス对话得到“ルパスのお宝メモ”（可以提示玩家附近还有几个宝箱没有开）

■相互压价的兄弟

ダ-ハル-ネの町解放之后，在武器店旁有一个开设摊贩的男人会开价100万G向主人公贩卖玛尔蒂娜的专用变装防具“しんぴのビスチェ”，当然是选择“いいえ”不要买，这时登上台阶，前往教会后面可以看见他弟弟开设的摊贩，他弟弟得知此事后也会向主人公推销此装备，同时压价到90万G，依然拒绝，再次回到他哥哥处对话，他哥哥会将价格更进一步压低。由此反复多次后，“しんぴのビスチェ”的价格会被压到2万G，这时就可以购买了。两兄弟的位置如左图。





复兴剧情3

■グロッタの町

前往グロッタ地下遗构最深处，首先要和被控制的本篇中武斗会中出场过的5名斗士（ガレムソン·邪、マスク·ザ·ハンサム邪、ベロリンマン·邪、ビビアン·邪、サイデリア·邪）进行战斗，ハンフリ-会作为助战NPC协助我方，虽然战斗力不能太过期待，但是他会使用各种药品帮我方回血或解除异常。敌阵中サイデリア·邪会使用比较麻烦的魅惑特技，不过每个敌人的HP都不多，带上西路比亚解好魅惑即可，之后BOSS便会出现。

BOSS战 アラクラトロ·邪

HP：约5500

本篇中BOSSアラクラトロ的强化版，每回合行动3次。会取消我方一回合行动的吐丝技能以及全体混乱效果的メダパニ-マ依然是其最麻烦的技能。虽然ハンフリ-会使用道具帮我方解除混乱，不过也不能完全指望，最好还是派生ロウ或是シルビア之一出战作为补充。BOSS的死グモのトゲ是攻击力非常高的全体伤害技能，尽量保证我方全体时常处于HP全满状态战斗。

■BOSS战胜利后和孤儿院前的ガレムリン对话，这样ガレムリン和ペロリ-ム会作为移民前往イシの村。

■之后分别和其他人对话还可以获得物品：

NPC	获得物品
孤儿院のハンフリ-	クリスタルクロ-
マスク·ザ·ハンサム（赌场的舞台上）	レシピ「カリスマスタイル」
サイデリア（赌场的舞台前）	ギャルの服
ビビアン（赌场的舞台前）	ギャルのコサ-ジュ

复兴剧情4

■ミルレアンの森

在最深处打倒BOSS，必须使用デイン系咒文给予其最后一击，否则会无限复活。

BOSS战 ムンババ·邪

BOSS是本篇中ムンババ的强化版，每回合3次行动且攻击力非常高，而且会频繁使用ラリホ-マ催眠我方，建议装备能够抵抗睡眠的装备，慢慢削减其HP到红血状态后再使用主人公的デイン系咒文(预先点出ギガティン比较保险）后将之打倒。

■以上剧情全部结束之后イシの村完成复兴，和エマ对话获得“エマのおまもり·真”，同时デク会在村中经营武器道具店，贩卖现时点非常强力的各类武器和实用物品。

与艾玛结婚

■完成イシの村复兴剧情，且主人公完成了隐藏迷宫“ネルセンの试炼”任意试炼后选择实现和艾玛结婚的愿望（选择“エマと结婚したい”）。之后回到イシの村的自宅中休息（可以看到艾玛已经在家中等着，并会用“亲爱的”称呼主人公，便可以获得奖杯“ゆうべはおたのしみでしたね”。



隐藏迷宫——“ネルセンの试炼”全攻略



■ネルセンの试炼便是本作的隐藏迷宫，进入方法是在通关后剧情进展到ケトス进化，准备挑战隐藏BOSS邪神之前时，前往ネルセンの宿屋西面的バンデルフォン王国迹，原本不能打开的另外一个地下入口的门也可以打开了。进入后来到了“试练への道”，这张地图的构造基本和シケスビア雪原基本一致，进入到原本古代图书馆的位置的建筑中后，便来到了“试练の里”。

■试练の里的构造和神の民の里基本一致，进入中央的神殿中，这里有可以记录的女神像，NPC也会提供休息、不可思议锻造、重铸宝珠和武器防具道具的贩卖等全套服务。神殿中有3株苗木即3个试炼的入口，最初只能选择最左侧的苗木，进入后来到了“导师の试练”。

导师の试练

■"导师の试练"由"不屈の迷宫"和"天启の谷"两张地图组成，其结构分别和游戏本篇中"荒野の地下迷宫"和"怪鸟の幽谷"相同，只是玩家的攻略路线不一样了。在最深处见到了过去四英雄之一的战士ネルセン，ネルセン会召唤出魔物考验主人公，玩家必须在规定的行动次数内打倒BOSS才算完成试练。



BOSS战 憎恶の剑鬼

HP：约4400 | 行动次数限制：25

BOSS是本篇中尸骑军王的强化版，招式也基本一样，会使用バ-ブルシャドウ召唤一个自己的分身。同时物理技能振り下ろし和咒文ドルマドン的伤害也不可小视。由于有着行动次数的限制，因此无视分身集火本体，或是让维罗妮卡使用イオグランデ等强力全体攻击技能连带着分身一起打比较好。BOSS偶尔会吃睡眠效果，因此如果运气好起手就用ラリホ-マ或スリ-プダガ-等技能将之催眠，可以在分身出现前将之击破。

■如果玩家成功在规定行动次数内打倒了BOSS，ネルセン会让主人公在5个愿望中任选1个实现，5个愿望分别是：

1.想要强大武器的锻造配方（强い武器のレシピがほしい）

选择此项可以获配方"新生·勇者のつるぎ"。需要勇者之剑与王者之剑，还有诸多珍稀素材作为材料，打造最强剑之一的"勇者のつるぎ·改"。

2.想要挑战最高级的跑马大赛"最上位のレ-スに挑みたい"

选择此项后サマディ-城下町的跑马大会追加最高级别的比赛"黑杯""ブラックコ-ス"，玩家只要参加黑杯比赛，无论输赢都可以获得小硬币作为奖励。

3.想要改变赛妮娅的发型（セ-ニャの发型を変えたい）

选择此项后获得赛妮娅专用饰品"イメチェンリング"，装备后赛妮娅会变成剧情本篇后期的短发发型。

4.想读小黄本（エッチな本が读みたい）

选择此项后获得饰品"エッチな本"，装备效果为领域突入率+2%，只有主人公和罗可以装备（不愧是有血缘关系的爷孙俩）。

5.想和艾玛结婚（エマと结婚したい）

这个愿望必须在完成イシの村复兴系列相关的全部事件，イシの村完成复兴后才能选择。选择此项后回到イシの村的自宅中休息，可以获得对应奖杯。

■任意选择一个愿望后，自动回试练の里，接着可以选择中央的苗木，进入下一个试炼了。

贤者の试练

■"贤者の试练"由"不惑の森"和"追忆の城"两张地图组成，其构造分别和游戏本篇中"始祖の森"和"黄金城"相似，只是攻略路线不同，另外"不惑の森"的几个区域通过传送点相连接，不要走错。最深处和之前一样要在规定的行动次数内打倒ネルセン召唤出的魔物。

BOSS战 愤怒の海兽

HP：约7500 | 行动次数限制：30

BOSS是本篇中霸海军王的强化版，拥有不少强悍的全体攻击技能。不过其真正可怕反而是普通攻击。在バイキルト加成下的普通攻击伤害可以达到450，而且还会追加中毒效果。因此看到BOSS使用バイキルト之后，立刻要使用能够打消敌人有利效果的技能进行攻击（零の洗礼、ゴ-ルドフィンガ-、极龙打ち等）。之后就是做好解毒、提升防御之类的增强队伍生存能力了。

■成功在规定行动次数内打败BOSS后，主人公可以在剩下4个愿望中继续选择1个实现。之后回到试练の里，前往右边的苗木，进入下一个试炼。

勇者の试练

■"勇者の试练"的地图"奈落の魔城"其实就是本篇最终迷宫天空魔城，只不过一些传送点的连接路线不一样，玩家需要从2层外部开始攻略。注意4层的两处开关必须从1层右下角的传送点过去才能打开，这里有许多珍贵的武器道具，不要错过了。最深处和之前一样需要在规定的行动次数内打倒ネルセン召唤出的魔物。

BOSS战 背德の帝王、战栗の牙王

HP：背德の帝王约5000、战栗の牙王约2500 | 行动次数限制：40

BOSS分别是本篇中妖魔军王和铁鬼军王的强化版，不过这次是两只一起上了。两只BOSS都能1回合2次行动，一旦行动顺位和攻击目标不利的话（两只BOSS连在一起行动并集火一个同伴），我方出现战斗减员的可能性很高。战栗の牙王HP较低但是防御力高，建议在攻击的背德の帝王同时，多用如イオグランデ等强力的全体攻击咒文，连带着战栗の牙王及其召唤出的黄金兵一起攻击即可。背德の帝王有非常讨厌的魅惑技能，建议先发队伍里放上西路比亚帮忙解除异常。

■成功在规定行动次数内打败BOSS后，主人公可以在剩下3个愿望中继续选择1个实现。之后回到试练の里。

更进一步的试炼

在完成"导师の试练"、"贤者の试练"、"勇者の试练"之后，再次进入其中任意一个试炼并来到最深处，ネルセン又会召唤出新的魔物和我方战斗。胜利后回到试练の里，由此重复两次，先后打败两个新BOSS后可以将剩下的愿望全部实现。不过这两个新BOSS的强度比起之前明显又高出一截，强烈建议全员在Lv80以上，并且收集了充足的强力武器和防具后再进行挑战。



BOSS战 混沌の巨人、绝望の巨人

HP：混沌の巨人约9000、绝望の巨人约4500 | 行动次数限制：50

两个BOSS每回合均行动1次，左边的混沌の巨人和右边的绝望の巨人在攻击方式上有所不同，混沌の巨人擅长全体攻击，主要技能有魔人の绝技（全体随机6次伤害）、マヒャデドス（全体180左右伤害）、ギガスロ-（全体200左右伤害+麻痹效果），其中魔人の绝技伤害非常可怕，即使在我方全队满血的情况下运气不好也可能导致队伍减员。而绝望の巨人则擅长单体攻击，主要技能有はやぶさ斩り（2连攻击，每下接近250多，HP不满500的同伴有高概率被秒杀）、れんごく斩り（单体约200的炎属性伤害）、突き（单体伤害+1回合无法行动）、ドルマドン（单体160左右暗属性伤害），合起来正好算是本篇中邪龙军王的大幅强化版。混沌の巨人HP很高弱点为光属性，绝望の巨人虽然HP低但对各种攻击抗性都极高（不过弱点为冰属性）。此外要注意任意一个BOSS被打倒后，另一个BOSS会对其使用复活咒文ザオラル，虽然有概率会失败，但是一旦让其复活成功就相当于我们之前白打了一半伤害。因此还是建议先优先攻击HP较高的混沌の巨人，在其HP削减了一半左右时（名字出现黄色），就可以开始连着绝望の巨人一起攻击了。可以使用老罗的全体冰属性咒文マヒャデドス两个一起打，同时由于发动会心一击时无视目标的防御及抗性，因此卡缪的"分身+会心必中"或是枪系技能的雷光一闪突き都可以用来攻击绝望の巨人，尽量确保能够在一回合内同时击破两个BOSS。

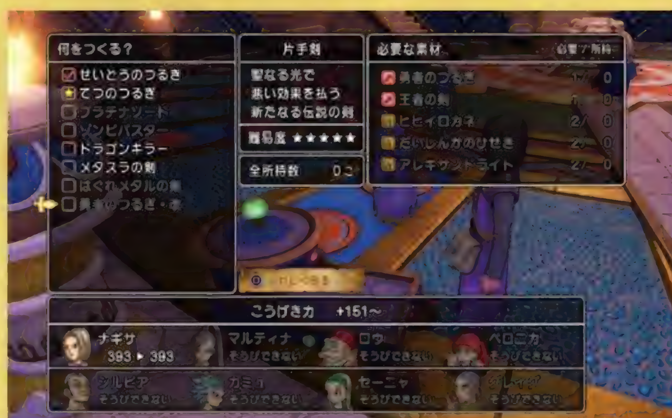


BOSS战 无明の魔神

HP：约12000 | 行动次数限制：50

BOSS是本篇中魔军司令ホメロス的大幅强化版，每回合行动2次，大招裁きの冥枪可以对队伍全体造成超过300的暗属性伤害和诅咒效果，全体随机6次攻击的超高速连打也是很容易造成队伍减员的凶悍技能，队伍回复压力颇大，本战让セ-ニャ装备ほしふるうでわ后尽量每回合都用ベホマラ-或是ベホマズン全体回复会比较好。BOSS对于能力下降咒文的抗性比较高，因此可以考虑让古雷格使用铁甲斩等附带能力下降效果的技能攻击会比较好。和本篇中魔军司令不同，BOSS会召唤パンドラボックス、キラ-クリムゾン和デュランダル这三种小怪，パンドラボックスHP约1500、而キラ-クリムゾン和デュランダルHP约1000。パンドラボックス有着非常讨厌的全体即死ザラキ-マ，因此本战前最好调整装备，给队友都装备上提高诅咒耐性和即死耐性的防具，这样可以在一定程度上无视BOSS大招的诅咒效果和パンドラボックス的即死技能，使我方可以专心输出BOSS节省行动次数。デュランダル和キラ-クリムゾンHP较低，在输出BOSS的同时使用强力的全体攻击技能顺带打倒即可。只是要留意デュランダル会使用咒文反射的マホカンタ，因此看到敌人上了咒文反射之后就不要使用イオグランデ等全体攻击咒文了。

■全部5个愿望都实现之后算是正式全部完成"ネルセンの试炼"，主人公还可以得到可以锻造各类最强武器的配方"英雄战记·下卷"。



ドゥルダ乡大试炼——连武讨魔行

■在通关后剧情发展到ケトス觉醒，各地支线剧情解锁后，回到ドゥルダ乡的大试炼场可以开启名为"连武讨魔行"的斗技场试炼模式，连武讨魔行有五个级别的试炼，基本规则是每一级试炼中我方只能以限定人数进行若干场连战，且每个角色在该级别试炼中只能出战一次，击倒敌人所用的行动次数越少，得到的奖励则越好。其中第一试炼到第三试炼难度较低，队伍平均L60～Lv70便足以拿齐全部奖励。第四试炼开始难度明显变高，不仅需要很高的等级，还需要充足的装备和一定的技巧才能顺利达成最低行动次数的要求。



第一试练

■第1战"ドラゴン一骑讨ち" 限定出战1人

敌人 ドラゴン（HP约900）

需要拥有强力单体技能的角色出战、主人公、玛尔蒂娜、卡缪都是不错的人选，主人公的アルテマソ-ド、玛尔蒂娜的恶魔变身+タイガ-クロウ及卡缪的分身+会心一闪/会心必中都可以速杀BOSS。

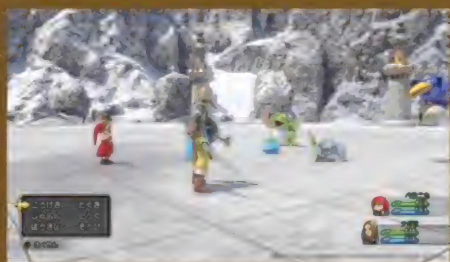
■第2战"デルカダ-ル四兽士" 限定出战2人

敌人 いっかくうさぎ、スライム、フロッガ-、おおがらす（HP均为约800）

奖励

初次完成：配方"皇帝爱用の斧のレシピ"（カイザ-アックス）
16次行动内完成：てんばつの杖
12次行动内完成：せいじゃのはい
8次行动内完成：贤者のロ-ブ

派两个有全体技能的角色出战即可，老罗的マヒャデドス、玛尔蒂娜的サキュバスウィンク、西路比亚的ロ-ズタイフ-ン都可以。如果维罗妮卡已经Lv70的话，直接一招マダンテ即可秒杀敌方全队。



第二试练

■第1战"世乱れパレ-ド" 限定出战1人

敌人 ドンガラドン×2（HP约220）、タップデビル（HP约400）、パペットマン（HP约350）、グリ-ンモッキ-（HP约400）

敌人的HP都很低，需要一名有强力全体攻击技能的同伴便可速杀敌方全队，直接上主人公放ギガブレイク即可。

■第2战"魔法大合战" 限定出战1人

敌人 メイジももんじゃ（HP约300）、りゅうはかせ（HP约400）、ア-クマ-ジ（HP约200）

和第一战一样，老罗上去最多两发マヒャデドス搞定。

■第3战"マッスル动物园" 限定出战2人

敌人 とらおとこ（HP约900）、あらくれパンダ（HP约900）、ラッコア-ミ-（HP约600）

奖励

初次完成：配方"せいれいの盾のレシピ"（せいれいの盾）
20次行动内完成：龙のどうぎ
15次行动内完成：配方"らいていの杖のレシピ"（らいていの杖）
10次行动内完成：ぎぞくのジャケット

前两战已经用掉了主人公和罗的情况下，维罗妮卡满Lv70就直接放マダンテ，不满Lv70就イオグランデ+玛尔蒂娜的サキュバスウィンク也OK。

第三试练

■第1战“魅惑の妖女たち” 限定出战1人

敌人 セイレーンゴースト、ブチュチュンパ、ブラッドレディ（HP均为约700）

第三试练总共需要6名同伴且最低限制时间为15次行动，因此人员的分配上需要斟酌。维罗妮卡基本还是要留给难度最高的第4战，而第1战的敌人都吃即死，因此第1战可以考虑让赛妮娅出战，使用全体即死ザラキ-マ对付敌人（ザラキ-マ不一定会全部命中，这里用掉2～3次行动是可以接受的）。

■第2战“杀戮兵器改良工程” 限定出战1人

敌人 キラ-ポッド（HP约800）、キラ-マシン（HP约800）、キラ-マシン2（HP约1000）

第2战的敌人均为机械系，主人公的ディン系咒文是其致命弱点，因此让主人公出战，几下ギガブレイク即可搞定。

■第3战“ランタンカ-ニバル” 限定出战2人

敌人 ランタンこぞう（HP约800）、クリオネオン（HP约700）、じごくのおくりび（HP约1000）、カ-ニバライト（HP约900）

出战的两名成员都需要比较强力的全体攻击技能，推荐依然是老罗的マヒャデドス加上玛尔蒂娜的サキュバスウインク。

■第4战“暗の拳王” 限定出战2人

敌人 ファントムシャドウ×2（HP约800）、ヘルガイオン（HP约1300）

如果维罗妮卡还未习得マダンテ的话，在放完イオグランデ之后还需要有一位角色上来补刀。可以让装备大剑的古雷格用全身全灵斩收拾残血敌人。

奖励

初次完成：配方“太阳王の装束のレシピ”（王者のマント、太阳のかんむり）
25次行动内完成：アメイジングタクト
20次行动内完成：じゅうおうのツメ
15次行动内完成：ひかりの杖

第四试练

■第1战“スライム四面楚歌” 限定出战3人

敌人 キングスライム（HP约1500）、ドラゴスライム（HP约600）、ベホマスライム（HP约600）、つららスライム（HP约600）

第四试炼开始的难度明显上升了，其中第1战和第3战都比较麻烦，作为VIP角色的维罗妮卡安排在哪一战需要仔细斟酌。如果安排在第3战的话，那么第1战推荐让赛妮娅出战，敌方四只史莱姆系怪物还会召唤同伴（スライムナイト、スライムタイル、トマトマ-レ），因此我方将会面临一大堆史莱姆的围攻。赛妮娅的全体即死技能ザラキ-マ正好可以发挥作用（つららスライム会发动全部伤害变成1/10的からにこもる，而ザラキ-マ不受这招影响）。其他两名同伴负责收拾未被即死的敌人（因为キングスライム对即死抗性较高，需要有一名同伴用强力单体技能主攻キングスライム）

■第2战“メタル总进击” 限定出战2人

敌人 エビ-メタル（HP约600）、メタルハンド（HP5）、メタルハンド（HP5）、メタルハンド（HP5）

敌方有3只メタルハンド在内，因此战法简单明了，需要卡缪或玛尔蒂娜，使用高会心技能（会心必中、雷光一闪突き）一只只速杀メタルハンド即可。最后用强力单体技干掉エビ-メタル。

■第3战“激おこヒ-ロ-ズ” 限定出战2人

敌人 ヨロコボルト（HP约1200）、オコボルト（HP约1200）、メソコボルト（HP约1000）、ゲキオコボルト（HP约1300）

四个敌人HP较高且技能特性各有不同，メソコボルト会使用反射咒文的マホカンタ，因此这战可选择的战术不多，要么让主人公连发ギガブレイク，要么让维罗妮卡放マダンテ直接秒杀敌方全员（使用维罗妮卡的话建议队友选择行动顺位排在她之后的人，可以节省一次行动机会）。

■第4战“红莲の决斗” 限定出战：1人

敌人 バルデバラン（HP约1500）

本战反而是第四试炼最简单的一场，只需要上一名有强力单体技能的角色，2～3次行动即可搞定。卡缪的“分身+会心必中”或是古雷格的“すてみ+天下无双”连发都可以。

奖励

初次完成：お尻たたき棒
30次行动内完成：ドラゴンジャケット
25次行动内完成：配方“龙の装饰品のレシピ”（龙のおまもり、大地の龙玉）
20次行动内完成：配方“神龙装饰のレシピ”（神龙のかみどめ、神龙のぶとうぎ）

最终试练

最终试炼和前几场不同，即使打倒了出场的敌人，场边的ニマ大师也会召唤出新的魔物来补充，因此需要优先削减HP较高敌人的血量，尽量保证一回合内全灭敌人。想要比较轻松地在最少规定行动次数30次内完成的话，建议队伍平均有Lv95左右且装备了最强武器（需要全破ネルセン试炼拿到最强武器锻造配方）后再来挑战。同时在挑战之前先提前在野外刷怪让维罗妮卡和赛妮娅进入领域状态（原因下述）。

■第1战“邪灵たちの狂宴” 限定出战2人

敌人 ブラッドミスト（HP约1000）、ほのおの战士（HP约700）、ブリザ-ドマン（HP约700）

笔者个人使用的组合是西路比亚+古雷格，几个敌人中ブラッドミストHP偏高，需要适当使用单体技能修一下血量，西路比亚不断使用ロ-ズタイフ-ン全体攻击，古雷格使用全身全灵斩り攻击即可。

■第2战“疾风のタコ殴り” 限定出战2人

敌人 テンタコルス（HP约3000）、タコメット（HP约900）、だいおうキッズ（HP约600）

追求最速过关的话，那么第2战堪称最终试炼中的鬼门，敌方除了会召唤タコメット、だいおうキッズ补强阵容之外，テンタコルス有全体回复HP的ハッスルダンス，タコメット会使用全体加防御的スクルト、だいおうキッズ会使用提升咒文防御的マジックバリア，这阵势摆明了是要摆铁桶阵坑玩家了。笔者个人使用的组合是玛尔蒂娜+罗，开场分别使用デビルモ-ド和无限のさとり强化自身，集火一轮テンタコルス之后再使用全体攻击マヒャデドス及ピンクサイクロン消灭其他敌人。

■第3战“パンドラの玩具箱” 限定出战2人

敌人 ギガ·パンドラボックス（HP约2400）、ドラゴントイズ（HP约500）、オカルトビスク（HP约1000）

ギガ·パンドラボックス会召唤ドラゴントイズ和オカルトビスク，还会使用催眠咒文ラリホ-マ以及使咒文无效化的マホステ，オカルトビスク会使用マホカンタ反射咒文，因此本战还是以物理系角色出战比较好，笔者个人使用的组合是主人公+卡缪，使用アルテマソ-ド和分身、会心一闪/会心必中等强力技能，优先输出高血量的ギガ·パンドラボックス。之后再用ギガブレイク连着小怪一起清理。

■第4战“そして传说へ” 限定出战2人

敌人 サラマンダ-（HP约4000）、ラゴンヌ（HP约4000）、ほうおう（HP约600）

サラマンダ-（HP约4000）、ラゴンヌ（HP约4000）、ほうおう（HP约600）

ほうおう作为被召唤出的敌人，虽然血量很低，但是会使用全体回复技能ベホマズン，因此这战其实不用考虑什么技巧了，直接派维罗妮卡+赛妮娅上阵，使用连携技クロスマダンテ即可（进入试炼前提前让赛妮娅和维罗妮卡进入领域状态就是为此），クロスマダンテ的伤害是固定两人MP之和×3，因此只需要两人的MP之和超过1400基本可以确定1回合直接秒杀敌人。

奖励

初次完成：配方“オリハルコン装备レシピ”（エンパイアブレ-ド、オリハルコンのツメ）
40次行动内完成：配方“神々の装いのレシピ”（アポロンのかんむり、ゼウスのマント）
35次行动内完成：精灵王のタクト
30次行动内完成：ひかりの大剑（本作最强大剑）



■完城最终试炼后获得奖杯“大修练场マスタ-”。

小徽章收集攻略

小徽章收集并兑换奖品作为“DQ系列”的传统，在本作也依然健在。游戏场景各处都隐藏着小徽章，需要玩家仔细寻找收集，一些任务和事件也会给玩家小徽章作为奖励。本作的小徽章兑换奖品的方式是累积型，在主线剧情进展到メダル女学园之后，从校长处获得小徽章印账（メダルスタンプ账），校长会根据玩家收集到的小徽章的累积数量自动给玩家派发奖品。本作小徽章收集奖杯“メダルマニア”需要玩家收集满3页（75枚）小徽章，但如果目标是白金奖杯的话，那么至少需要收集90枚小徽章以获得配方“エトワ-ル装备のレシピ”（用来打造西路比亚的变装装备），而兑换齐全部奖品则需要110枚小徽章。

小徽章可兑换的奖品

枚数	奖品
5	まもりのカ-ド
10	风のぼうし
20	ル-ンスタッフ
25	メダ女の制服
30	先代王の衣装のレシピ
35	はやぶさの剑
45	はやてのベスト
50	ふしぎなボレロ

枚数	奖品
55	やいばのよろい
60	きせきのつるぎ
65	サウザンドダガ-
75	きせきのゆびわ
80	四季のぼうしレシピ
90	エトワ-ル装备のレシピ
100	勇者の盾
110	配方“メタキン装备辞典”

集齐110枚以后，多余的小徽章可以用来兑换各种稀有素材和实用物品。

枚数	可兑换物品	备注
1枚	せいじゃのはい	素材
2枚	ときのすいしょう	素材
3枚	魔龙のたましい	素材
3枚	アレキサンドライト	素材
3枚	エルフののみぐすり	使1人MP全回复
5枚	だいしんかのひせき	素材
10枚	きせきのきのみ	使1人直接进入领域状态

小徽章的获取方法

■流程中可捡到的全部小徽章的位置一览

编号	位置
1	デルカダ-ル城下町 道具屋右侧民家屋顶的宝箱
2	デルカダ-ル城 3层阳台的桶中
3	デルカダ-ル城下町 デクの店中2层的壶（卡缪加入后）
4	ナブガ-ナ密林 东北尽头的宝箱
5	ホムスビ山地 南部岩石下的宝箱
6	ホムラの里 西南民家的宝箱
7	荒野の地下迷宫 地下1层的宝箱
8	サマディ-地方 东南的宝箱
9	サマディ-城下町 西南角落里的宝箱
10	ダ-ハラ湿原 ダ-ハル-ネの町南面正中央的宝箱
11	ダ-ハル-ネの町 东北民家2层的衣柜
12	灵水の洞くつ 营地旁的宝箱
13	ネルセンの宿屋 宿屋2层外围的宝箱
14	ユグノア地方 ユグノア城下町废墟中的壶（城下町废墟入口右侧通路从梯子上去）
15	ユグノア地方 西南的女神像附近的宝箱
16	グロッタの町 从住宅街向下层的楼梯的壶中
17	グロッタ地下遗构 东北尽头的宝箱
18	ソルティコの町 假日酒店（リゾ-トホテル）2层有3张床的房间的壶中
19	白の入り江 遇难船旁的海滩上的宝箱
20	ナギムナ-村 酒场旁的桶中
21	ナギムナ-村 しじまヶ浜的小屋旁的宝箱中
22	海底王国ムウレア 海底宫殿的宝箱
23	メダチャット地方·西の岛 岛上小屋中的壶
24	バンデルフォン地方·东の岛 北面倒塌山壁附近的壶
25	メダル女学园 校长室中的罐子
26	メダル女学园 枯井中小屋的木桶
27	メダル女学园 2楼最西侧房间中的衣柜
28	怪鸟の幽谷 河边高台上的宝箱（需要乘坐魔物パ-ルモ-ビルオ能上去）
29	メダチャット地方·南 营地西面的宝箱
30	プチャラオ村 武器点东面屋子2层外围的罐子
31	壁画世界·咒いの回廊·下层 北面的宝箱
32	サマディ-城下町 东面屋子中的罐子（需要魔法钥匙开门）
33	ダ-ハル-ネの町 西北屋子中的罐子（需要魔法钥匙开门）
34	ユグノア地方 东侧（需要魔法钥匙开门，有3枚）
35	ナギムナ-村 东侧崖道前的木桶中（需要魔法钥匙开门）
36	メダル女学园 图书室旁边房间的罐子（需要魔法钥匙开门）
37	ユグノア地方 入り江の岛 中央宝箱（需要魔法钥匙开门）
38	クレイモラン地方 王国北面的小屋中的宝箱
39	クレイモラン地方 バイキングのアジト的木桶
40	シケスビア雪原 地图中央高台尽头的宝箱
41	クレイモラン城下町 宿屋北面摊贩的宝箱
42	クレイモラン城 地下1阶 南の部屋 ツボ
43	ゼ-ランダ山 洞窟内的宝箱（需要乘坐魔物キラ-ポッド上去）
44	圣地ラムダ 一开始楼梯左侧的宝箱
45	ゼ-ランダ山 圣地ラムダ后面某条岔路尽头的宝箱
46	始祖の森 天空の祭坛祭坛下的宝箱
（以下为世界异变后可获得）	
47	海底王国ムウレア·上层酒场北面的宝箱
48	最后の砦 村长家旧址的木桶
49	デルカダ-ル地下水路 北面房间的宝箱（需要デルカダ-ルのカギ开门）
50	デルカダ-ル地下牢狱·下层 南面中央牢房中的罐子

编号	位置
51	ナプガ-ナ密林·湿地带 从树藤下去的位置旁边的宝箱
52	ドゥ-ランダ山·ふもと 西侧尽头（草丛中）的宝箱
53	ドゥルダ乡·中层 东面房间的罐子
54	ユグノア地方 西北高台上的宝箱（需要乘坐魔物エビルドライブ上去）
55	シケスビア雪原
56	クレイモラン地方 风穴の隐れ家后面的宝箱
57	ホムラの里·ヤヤクの社 ヤヤク房间中的衣柜
58	天空の古战场 从地下1层的落穴掉落到地下2层后附近的宝箱
59	ヒノノギ火山 内部下层尽头的宝箱（需要乘坐魔物バロンナイト）
60	天空魔城 3层西南方面宝箱
	（以下为通关并回到过去的洛特泽塔西亚后可获得）
61	デルカダ-ル城 1层厨房东面的房间的木桶
62	ダ-ハル-ネの町 东侧的罐子（需要最后钥匙开门）
63	イシの村 复兴后在艾玛和村长家中2楼的木桶中
64	ユグノア地方 入り江の岛 船南侧岩壁上的宝箱（需要乘坐魔物ガ-ディアン·邪上去）
65	メダチャット地方 西の高台的宝箱（3枚，需要最后钥匙开门）
66	ネルセンの迷宫 导师の试炼·不屈の迷宫·上层的宝箱（2枚）
67	ネルセンの迷宫 导师の试炼·天启の谷 宝箱（3枚，需要乘坐魔物ハデスナイト·强上去）
68	ネルセンの迷宫 贤者の试炼·不惑の森 宝箱（3枚）
69	ネルセンの迷宫 勇者の试炼·奈落の冥城 2阶的宝箱（5枚，需要乘坐魔物ハデスナイト·强上去）

■通过事件或委托可获得的小徽章

1	完成委托"手纸がつなぐもの"的报酬
2	完成委托"幻の斗士はどこに？"的报酬
3	第一次入住ソルティコの町的假日酒店（リゾ-トホテル）
4	完成委托"アタイのケジメ"的报酬（3枚）
5	完成委托"なぞなぞ大胜负！"的报酬（5枚）
6	通关后回到过去的洛特泽塔西亚，在プワチャット村支线剧情中击破ハッスルじじい·邪，然后和チェロン对话（10枚）
7	完成委托"寝耳に太鼓"的报酬（5枚））
8	完成委托"かくれんぼの极意"的报酬（10枚）

无限入手小徽章的方法

根据上文的列表，仅靠流程、委托报酬和事件获得小徽章基本足以达成奖杯和奖品兑换需求，110枚小徽章并不是一个很难达到的数字。当然如果玩家在流程中遗漏了一些，或是有更多的兑换稀有素材和物品的需求的话，那么小徽章是永远不会觉得够用的（笑），不过本作中有无限获取小徽章的方法，大家努力去积攒吧。

■会掉落或可偷取小徽章的敌人

ギガ·ミミック（壁画世界）
ブラッディハンド·强（ネルセンの试炼 导师の试炼·不屈の迷宫）
トンプレロ·强（ネルセンの试炼 贤者の试练·追忆の城）
ゴ-ルデンパペット·强（ネルセンの试炼 贤者の试练·追忆の城）
クレイジ-ボ-ナス·强（ネルセンの试炼 贤者の试练·追忆の城）
ギガ·パンドラボックス（ネルセンの试炼 勇者の试练·奈落の冥城）
ジャックポッタ-（ネルセンの试炼 勇者の试练·奈落の冥城）

如果想要依靠偷盗或掉落或是其中以"贤者の试练·追忆の城"中出现的ゴ-ルデンパペット·强，因为在刚刚进入这个迷宫的入口处就会高概率刷新，且运气好时一次会出现3、4只，只需要反复偷盗击杀即可。



■跑马大会（ウマレ-ス）

在通关后剧情流程中开启隐藏迷宫"ネルセンの试练"后，完成任意一个试炼（在迷宫最深处用少于规定次数的行动回数击败BOSS）可以在五个愿望中选择一个，如果选择"最上位のレ-スに挑みたい！"，那么サマディ-城下町举办的跑马大会会追加最高级的黑杯（ブラック杯），参加后无论胜负都可以获得小徽章作为奖励。

全变装装备（おしゃれな装备）收集攻略

收集齐全部变装装备（おしゃれな装备）的奖杯"おしゃれマスタ-"大概算是本作最麻烦的奖杯了，由于各种变装装备获得途径多种多样，且大部分要通过锻造得到，因此会消耗玩家大量的时间，下面列出各人的全部变装装备收集方法，大家可以对照着进行收集。

主人公

1. イシの村人服
通关后回到过去，完成イシの村复兴系列事件，之后调查自宅的衣柜后获得。

2. 圣骑士のよろい
跑马大会（ウマレ-ス）银杯（シルバ-杯）优胜奖品。

3. パレ-ドの服
主线剧情中西路比亚再次加入时获得。

4. ユグノア套装（ユグノアのかぶと+ユグノアのよろい）
获得配方"ユグノア甲胄绘图"后锻造得到。配方"ユグノア甲胄绘图"位于ユグノア城迹的宝箱。

5. ア-ウィン套装（ア-ウィンのかぶと+ア-ウィンのよろい）
通关后回到过去，在ユグノア城·地下打倒BOSSバク-モス·邪后打开宝箱。

6. 勇者套装(勇者のかぶと+勇者のころも)
均在隐藏迷宫"ネルセンの试练"中获得，勇者のかぶと在"勇者の试练·奈落の冥城"3层宝箱中，勇者のころも在"勇者の试练·奈落の冥城"1层宝箱中。

7. たびびとのフ-ド（饰品）
调查サマディ-城下町教会的衣柜后能获得。



卡缪

1. 大盗贼套装（大盗贼のタ-バン+大盗贼のマント）
获得配方"大盗贼衣装のレシピ"后锻造得到。配方"大盗贼衣装のレシピ"获得方法是完成委托"对决！カンダタ海贼团！"。

2. 盗贼王套装（盗贼王のタ-バン+盗贼王のマント）
获得配方"盗贼王指南"后锻造得到，配方"盗贼王指南デルカダ-ル地下牢狱·下层的宝箱中（需要最后钥匙开门）。

3. 大海贼套装（大海贼のぼうし+大海贼のコ-ト）
大海贼のぼうし为黄金兵长掉落；大海贼のコ-ト在海底王国ムウレア武器防具店购入（需要变成鱼状态和武器防具店中的鲨鱼对话）

4. 海贼王套装（海贼王のぼうし+海贼王のコ-ト）
海贼王のぼうし是通关后回到过去，完成ナギムナ-村的支线剧情后从村长处获得；海贼王のコ-ト在イシの村复兴后从デク的商店购入





维罗妮卡

1. 猫人套装（ネコのかぶりもの + ネコのきぐるみ）

通关后剧情中从ダ-ハル-ネの町的防具店购入。

2. 可爱套装（プリティキャップ + プリティエプロン）

获得配方“おしゃれガ-ル特集”后锻造得到，配方“おしゃれガ-ル特集”从ソルティコの町入口处附近的男性对话获得。（通关后在酒店2楼）

3. メダル女学园制服

这件衣服是ベロニカ、セ-ニャ和マルティナ的共通装备，游戏中共可获得3件，奖杯只需要1件即可。

获得途径分别是 ①完成委托“メダ女新闻放浪记”；②累计获得25枚小硬币的报酬 ；③拿到魔法钥匙后打开メダル女学园的红色门后，从宝箱中获得。

4. 少女套装（ギャルのコサ-ジュ + ギャルの服）

通关后回到过去，完成イシの村复兴系列事件中グロッタの町相关事件，从赌场舞台附近的ビビアン和サイデリア处分别获得。

5. 远古套装（とこしえのぼうし + とこしえの法衣）

获得配方“永远への手がかり”后锻造得到，配方“永远への手がかり”在隐藏迷宫“ネルセンの试练”中获得，具体位置是“贤者の试练·追忆の城”1层宝箱。

赛妮娅

1. おどりこの服

サマディ-城下町的防具屋中购入。

2. 可爱套装（ラブリ-バンド + ラブリ-エプロン）

获得配方“おしゃれガ-ル特集”后锻造得到，配方“おしゃれガ-ル特集”从ソルティコの町入口处附近的男性NPC对话获得。（通关后NPC位置会移动到假日酒店2楼）

3. メダル女学园制服

ベロニカ、セ-ニャ和マルティナ的共通装备，同前。

4. 圣女套装（圣女のティアラ + 圣女のドレス）

获得配方“圣女の誓い”后锻造得到，配方“圣女の誓い”在天空の古战场地下9层的宝箱中获得。

5. 雅典娜套装（アテナのかんむり + アテナのころも）

获得配方“战女神の教典”后锻造得到，配方“战女神の教典”在大地图最西南的孤岛“名もなき岛”的宝箱中获得（需要最后钥匙开门）。

6. 圣贤套装（圣贤のサ-クレット + 圣贤のロ-ブ）

均在隐藏迷宫“ネルセンの试练”中获得，圣贤のサ-クレット位于“贤者の试练·不惑の森”的宝箱中，圣贤のロ-ブ位于“勇者の试练·奈落の冥城”1层的宝箱中（和勇者のころも在一起）。

7. イメチェンリング（饰品）

隐藏迷宫“ネルセンの试练”BOSS战中在规定行动次数内打败BOSS，选择愿望“セ-ニャの发型を变えたい！”后获得，装备上后赛妮娅会变成本篇后期的的短发造型。

西路比亚

1. パレ-ドの服

主线剧情中西路比亚再次加入时获得。

2. 英俊套装（ハンサムス-ツ + ハンサムスカ-フ）

获得配方“ハンサムな装备のレシピ”后锻造得到，配方“ハンサムな装备のレシピ”的获得方法是完成委托“カマで刈り取れ美肌のクスリ”。

3. 美妙套装（トレビアンクラウン + トレビアンス-ツ）

获得配方“トレビアン衣装のレシピ”后锻造得到，配方“トレビアン衣装のレシピ”的获得方法是完成委托“マリンヌ先生の生活指导”。

4. 神赐套装（カリスマス-ツ + カリスマスカ-フ）

获得配方“カリスマスタイル”后锻造得到，配方“カリスマスタイル”的获得方法是完成完成イシの村复兴系列事件中グロッタの町相关事件，和赌场舞台上的マスク·ザ·ハンサム对话后获得。

5. 明星套装（エトワ-ルクラウン + エトワ-ルス-ツ）

获得配方“エトワ-ル装备のレシピ”后锻造得到，配方“エトワ-ル装备のレシピ”是累计获得90枚小硬币的报酬。

玛尔蒂娜

1. 兔女郎套装（うさみみバンド + バニ-ス-ツ + あみタイツ）

获得配方“バニ-衣装のレシピ”后锻造得到，配方在ソルティコの町的赌场中用500枚代币换到。

2. メダル女学园制服

ベロニカ、セ-ニャ和マルティナ的共通装备，同前。

3. 战姬套装（战姬のティアラ + 战姬のドレス）

获得配方“战姬の肖像”后锻造得到，配方“战姬の肖像”在本篇最终迷宫天空魔城1层的宝箱中，由于天空魔城在通关后就无法进入了，万一错过的话，通关后乘坐ケトス前往“始祖の森·北の高台”也能在宝箱中获得。

4. しんぴのビスチェ

通关后剧情中从ダ-ハル-ネの町的相互压价的两兄弟处购入。

5. 密涅瓦套装（ミネルヴァティアラ + ミネルヴァドレス）

获得配方“金星神の言行录”后锻造得到，配方“金星神の言行录”在天空の古战场地下9层的宝箱中获得（需要最后钥匙开门）。

6. 神龙套装（神龙のかみどめ + 神龙のぶとうぎ）

获得配方“神龙装束のレシピ”锻造得到，配方“神龙装束のレシピ”需在ドゥルダ乡大修炼场的“连武讨魔行”的第四试练中在15次行动内完成。

7. あぶない水着

グロッタ镇的赌场内以70000枚代币交换。

8. きわどい水着

グロッタ镇的赌场内以150000枚代币交换。

罗

1. ユグノア套装（ユグノアの王冠 + ユグノアのマント）

获得配方“先代王の衣装のレシピ”后锻造得到，配方“先代王の衣装のレシピ”是累计获得30枚小硬币的报酬。

2. 太阳王套装（太阳のかんむり + 王者のマント）

获得配方“太阳王の装束のレシピ”后锻造得到，配方“太阳王の装束のレシピ”需完成ドゥルダ乡大修炼场的“连武讨魔行”的第三试练。

3. 大树套装（大树の王冠 + 大树のマント）

获得配方“大树の福音の书”后锻造得到，配方“大树の福音の书”在隐藏迷宫“ネルセンの试练”中，具体位置是“贤者の试练·不惑の森”的宝箱。

4. 众神套装（アポロンのかんむり + ゼウスのマント）

获得配方“神々の装いのレシピ”，配方“神々の装いのレシピ”需在ドゥルダ乡大修炼场的“连武讨魔行”的最终试练中在40次行动内完成。

古雷格

1. デルカダ-ルメイル

通关之后加入时的初期装备，在异变之后的ダ-ハル-ネの町的防具店也可以购入。

2. 将军套装（ジェネラルマント + ジェネラルブ-ツ）

获得配方“将军正装の仕立て方”，将军正装の仕立て方”在本篇最终迷宫天空魔城3层的宝箱中，如果错过的话通关后乘坐ケトス前往“始祖の森·北の高台”也能在宝箱中获得。

3. 元帅套装（マ-シャルマント + マ-シャルブ-ツ）

获得配方“军人制服论”后锻造得到，配方“军人制服论”在荒野の地下迷宫最深处的宝箱中（需要最后钥匙开门）。

4. 英雄王套装（英雄王のかぶと + 英雄王のよろい）

均在隐藏迷宫“ネルセンの试练”中获得，英雄王のかぶと在“导师の试练·天启の谷”的宝箱中；英雄王のよろい在“勇者の试练·奈落の冥城”1层宝箱中（和勇者のころも一起）。



赌场奖杯速攻

赌场（カジノ）也是DQ系列的传统迷你游戏之一了，本作的赌场共有两处，一处在ソルティコの町，另一处在グロッタの町。有4种赌博游戏可玩，包括老虎机（スロット）、扑克（ポ-カ-）、轮盘赌（ル-レット）以及PS4版独占的魔法老虎机（マジックスロット）。规则都很简单，在这里就不赘述了。奖杯"カジノマスタ-"需要获得10个赌场相关的称号，在赚取代币兑换兔女郎装配方和两件泳装（玛尔蒂娜变装装备）以及委托"成金ベジムの挑战状"中挑战Jackpot的过程中自然而然就能攒齐了。如果是直冲着10个称号去的话，4种赌博游戏的前两级游玩称号＋魔法老虎机拿到金宝箱／大奖都还是比较简单的，而为了获得玛尔蒂娜的兔女郎装配方及两件泳装至少需要220500代币，攒够这么多代币的话至少也能获得1个累积10万代币的称号。

效率积累代币的方法

关于快速攒齐玛尔蒂娜变装装备所需代币，首先提前做好记录是必不可少的，PS4版因为有自动记录功能，只需要离开赌场切换一次画面就行了，不必专门回女神或教会，轻松方便。其次在选择游戏项目方面，笔者推荐扑克和魔法老虎机这两种方法，扑克的优点是快速高效，每盘消耗时间少，一旦成功后还有高收益的Double UP（当然风险也大），运气好可能三两下就赚够代币了。而魔法老虎机娱乐性更强（史莱姆大冒险太可爱了），有连发手柄的话还可以挂机操作。

只是为了白金的话，赌场的内容倒是并不会消耗玩家太多时间，当然因为涉及到大量奖品的兑换，相信各位对代币的需求也是非常巨大的，本期受篇幅所限，关于赌场就只介绍和奖杯有关的内容了，下期会为各位继续带来这方面的详细介绍。



最强的冒险者们

奖杯列表中的8个"最强XX"系列奖杯分别对应着主人公和队伍中的7位同伴，获得条件也是简单明了——练到99级。于是我们又要干起DQ系列中大家最熟悉的一件事情了——美味的金属史莱姆家族们，我们又来啦！

本作正常剧情流程难度并不大，即使不特意练级也不太会因为等级不足而卡流程，不过这里还是给各位列一下各级别金属史莱姆的出现场所（不会在地图上显示，只会在和其他敌人的战斗中作为随伴怪出现）：

金属史莱姆（メタルスライム）	经验1050，出现场所为サマディ-地方和グロッタ地下遗构。
金属史莱姆·强（メタルスライム·强）	经验12100，出现场所为世界异变后的デルカコスタ地方。
离散金属怪（はぐれメタル）	经验10500，出现场所为壁画世界、古代图书馆、バンデルフォン地方 东の岛。
离散金属怪·强（はぐれメタル·强）	经验80640，出现场所为世界异变之后的ユグノア城迹。
金属手（メタルハンド）	经验34400，出现场所为世界异变之后的ダ-ハラ湿原、ヒノノギ火山·里道。
金属手·强（メタルハンド·强）	经验91020，出现场所为"ネルセンの试炼"中的"贤者の试炼·不惑の森"。
金属王（メタルキング）	经验70070，出现场所为天空魔城4层。
金属王·强（メタルキング·强）	经验161610，出现场所为"ネルセンの试炼"中的"勇者の试炼·奈落の魔城"。



大家正常通关时平均等级应该基本都在Lv50左右，而清完通关后剧情主线以及大部分支线，可以直面隐藏BOSS邪神时，玩家队伍的平均等级应该有Lv55～Lv60，无论是挑战隐藏BOSS邪神，还是"ネルセンの试炼"中的五大BOSS，亦或是连武讨魔行的第四和最终试炼以及Lv99的奖杯，都需要更高的等级才行，为此我们的目标就是速刷金属家族的最顶级存在——金属王·强了。

金属王·强出没于"ネルセンの试炼"中第三个迷宫"勇者の试炼·奈落の魔城"，也就是说至少要打败两个试炼BOSS才能见到它，所幸第一、二个试炼BOSS难度都不是太大，有Lv55的水平不难取胜。进入"勇者の试炼·奈落の魔城"后，比较推荐的练级场所是3阶外部，有大量ほのおの战士·强和ブリザ-ドマン·强出没的地方，敌人很弱，经验值也不少（一次性出现4个的话直接就是1万＋经验），维罗妮卡一发イオグランデ就可以直接带走。队伍里记得带上卡缪，一旦出现金属王·强的话，直接一发"会心必中"秒掉，大把的经验就来了。当然这依然不是效率最高的练级途径，各位请看下文——

究极快速的练级法

大家或许已经注意到了，在本作庞大而繁杂的连携技列表里有两个特别的连携技"スペクタクルショ-"与"ス-パ-ル-レット"，发动スペクタクルショ-所需的角色组合为主人公＋玛尔蒂娜＋西路比亚，效果为将场上的敌人高概率变成金属系（低概率失败，变出的是金属猎人系メタルハンタ-的怪物）。建议使用前存档，如果变出来的是金属猎人系敌人的话就读档。而变出金属系怪物的种类会根据玩家当前等级而变化，Lv50以上为メタルキング＋はぐれメタル·强×2，而Lv70以上时则为メタルキング·强＋はぐれメタル·强×2，变化后的敌人数量和当前场面上敌人数量无关（也就是说不管场面上敌人是几只，在变化后都是固定的3只金属系敌人）。而发动ス-パ-ル-レット所需角色组合为主人公＋卡缪＋玛尔蒂娜，效果为战斗后获得经验及金钱大幅提升（约2.3倍），稀有物品掉落率大幅提升（接近100%）。那么只要超过Lv50，活用这两种连携技的组合，就能够一战获得极多的经验。

在实战前还需要准备的一样道具为きせきのしずく（战斗中使用立刻让我方全员进入领域状态，イシの村完全复兴后デク的商店有售，价格20万G）。下来的具体操作为主人公、卡缪、玛尔蒂娜、西路比亚四人在领域状态下进入战斗，首先将西路比亚放在后排，主人公、卡缪、玛尔蒂娜发动ス-パ-ル-レット，之后使用きせきのしずく使三人重新进入领域状态，主人公使用スペクタクルショ-将敌人变为3只金属怪组合（通过装备调整一下各人的速度，尽量保证一回合内主人公能第一个动），卡缪立刻使用会心必中秒掉金属王或金属王·强，玛尔蒂娜再使用雷光一闪突き干掉一只离散金属怪·强，剩下一只就指望西路比亚能出会心或是到第二回合没有逃跑吧。如果已经能够召唤出金属王·强的话，在ス-パ-ル-レット加成下将之打倒有高概率会掉落きせきのしずく，就不用再回去耗费大量金钱补充了，可持续发展得以实现（笑）。

注：买不起きせきのしずく可以考虑使用弱化版的きせきのきのみ代替（效果为立刻让单人进入领域状态，集满110枚小徽章后用10枚小徽章兑换）。



收集类奖杯补遗

全啪芙啪芙（ぱふぱふ）事件

作为 DQ 系列的经典桥段之一，啪芙啪芙（ぱふぱふ）事件在本作中也依然健在，总共有 9 个啪芙啪芙事件，全部完成后可以获得称号和奖杯“ぱふぱふマスタ -”。

1. ホムラの里

从蒸汽浴场男汤处出去后可以发现啪芙啪芙女孩，需支付 20G。

2. サマディ - 城下町

和城镇东南的女孩对话，进入屋子后选择“はい”，上 2 楼躺床即可。

3. ダ - ハル - ネの町

城镇东北角楼梯下去可以发现。

4. プチャラオ村

宿屋 2 楼后可发现，主人公魅力 +5。

5. クレイモラン城下町

和宿屋 1 层的兔女郎对话，之后休息到白天后前往港口栈桥附近找到她。

6. 天空の古战场

在地下 9 层可以找到，对话后跟其走到悬崖边上即可。

7. グロッタの町①

和赌场电梯旁边的占卜师对话。

8. グロッタの町②

和赌场的特别轮盘舞台东侧兔女郎对话。



天气预报牛

游戏中某些地图上存在着可以预报该地天气的牛，一共有 9 只，全部对话后可以获得称号和奖杯“天气予报マニア”。在下面射箭游戏的地图中为大家标出了天气预报牛的位置。

1. ナプナ - ガ密林①

在中央吊桥偏上，通向ソルティアナ海岸的方向。

2. ナプナ - ガ密林②

地图中央小木屋往下，过桥后可以发现。

3. ユグノア地方

就在营地篝火旁边。

4. バンデルフォン地方

ネルセンの宿屋南面，通向码头的小道前。

5. ダ - ハラ湿原

ダ - ハル - ネの町东南方的位置。

6. デルカコスタ地方

西北处通向デルカダ - ル地方的小道附近。

7. メダチャット地方

プチャラオ村出村就能看见。

8. クレイモラン地方

クレイモラン王国入口处旁边。

9. シスケビア雪原

从南面营地前往北面小屋的小道前。

射箭游戏（ボウガンアドベンチャ -）

射箭游戏是本作 PS4 版独占的小游戏，玩家在サマディ - 城的剧情后获得弩箭（ボウガン）。之后去サマディ - 城下町赛马场附近找到一个叫ユミル的 NPC 对话便可参加射箭游戏。玩家可以在各张地图找到若干靶子（マト），存在靶子的地图共有 11 张，每张地图共有 5 个靶子，玩家需要使用弩箭击碎全部靶子后回到该地图的营地，和营地旁拿着弓箭的魔物リリパット对话可以获得报酬以及对应的称号，全部 11 张地图的靶子都击碎（拿到全部称号）之后，回サマディ－城下町和ユミル对话可以获得奖杯“ボウガンマスタ -”。

全部地图的靶子位置及报酬如下：



1. サマディ-城下町的城门东侧的树上
2. 通往ホムスビ山地的道路前的岩石上
3. 地图中央，サマディ-城下町的城门左下方
4. 通向バクラバ沙丘的关卡前，左侧帐篷的屋顶
5. バクラバ沙丘中央附近，视线面向サマディ-王国时可以在水池中看到。



1. 通向サマディ-地方的出口旁边的海岸上
2. 湿原中央部的木道上
3. 第二个靶子处稍微向西走一点，可以在树上看到
4. 通向西面灵水の洞くつ的路上的木桥下方
5. 灵水の洞くつ前的瀑布下方



1. 通向デルカダ-ル地方的出口处
2. 地图西南面的树藤下
3. 营地向北前往デルカダ-ルの丘的路上（树丛中的岩石上，比较难看到）
4. 地图西北角尽头处瀑布边
5. 地图最东侧断桥左侧的岩石上





1. 地图中央的风车旁
2. 地图中央偏下的小麦田上
3. ネルソンの宿屋旁的河流对面（站在栈桥上很容易看到）
4. バンデルフォン王国迹地图北侧的树下
5. 地图北面小麦田中央的稻草人上



1. 地图东侧的岩石上
2. 地图中央码头的小屋旁
3. 码头小屋一路向正北到底的树下
4. 地图靠西前往デルカダ-ル地方的路途中的树下
5. 地图西北的瀑布旁



1. 地图南面女神像东南侧的岩石上
2. 地图中部偏西在ユグノア城下町废墟中（靠近连接城内的枯井处的墙后）
3. 营地偏北的废墟中
4. 地图中央偏西北的树下
5. 地图东北靠近通往バンデルフォン地方的出口处的岩石上（需要仔细搜索）



1. 地图南侧的树下
2. 地图东南侧的树下，宝箱右侧
3. 地图中央偏东的岩石上，地图上凹陷处内
4. 地图北侧深处的树下（旁边有矿石采集点）
5. 地图北侧（需要坐船来到バイキングのアジト，穿过バイキングのアジト出来向东）的岩石上



1. 地图偏南通向クレイモラン地方道路附近高处的岩石上
2. 地图东南通向ゼ-ランダ山道路的附近的岩石上
3. 地图中央狭长道路靠北的岩石上
4. 地图东北处古代图书馆附近的树下
5. 古代图书馆偏南（在古代图书馆所在的高台下面的空地）的树下



1. 地图东侧海岸线靠西侧的岩石上
2. ソルティコの町正北面的树下
3. 营地正北面的树下
4. 地图东北沿着浅滩一路进到最深处
5. 地图北面通往ドゥ-ランダ山和ナブガ-ナ密林的分岔路处



1. メダル女学园入口东南侧，通向北侧营地途中
2. 北侧营地附近的溪谷地带（需要从营地迂回过去，在最深处有宝箱的区域，隐藏在宝箱的反方向的岩石后）
3. メダル女学园南侧水池中
4. プチャラオ村靠北面的岩石和树木之间
5. 地图最南侧，通向岬のほら穴入口的道路旁的树下



1. デルカダ-ル地方·南の岛 岛屿西南角的树上
2. シケスビア雪原·南の岛 岛屿最南面的岩石上
3. 北海の孤岛 码头靠南的木桥下
4. ユグノア地方 入り江の岛 岛屿最东侧的岩石上
5. バンデルフォン地方·东の岛 岛屿北面的岩石上（位置较高，需要仔细寻找）

其余杂项奖杯

■各种累积型奖杯（战斗 1000 次、锻造 10 个物品之类）通过正常的游戏流程都能比较轻松拿到，没有特别要刷的必要，只有收集的物品种类超过 500 种这个奖杯可能需要玩家到通关后剧情及隐藏迷宫的进度时才能拿到。

■关于奖杯“モンスタ - 乗り物マニア”需要骑乘所有可骑乘的魔物种类才可获得，本作中可骑乘的魔物全部有六类（每一类虽然有很多种，但外形是一样的，只不过名字和配色不同），前五种分别是からくりエッグ系、スカルライダ - 系、ビ - ライダ - 系、ドラゴンライダ - 系、バロンナイト系，流程攻略中必然会用到的，基本不会错过。只有最后一种无头骑士系（デュラハンナイト系”）魔物因为是非通关必须，玩家需要自己主动去寻找，通关前可以在异变后的サマディ - 地方发现（北面沙漠中）。通关后则可以在シスケビア雪原找到。每一类魔物只需要骑乘其中任意一种就算骑乘过了。

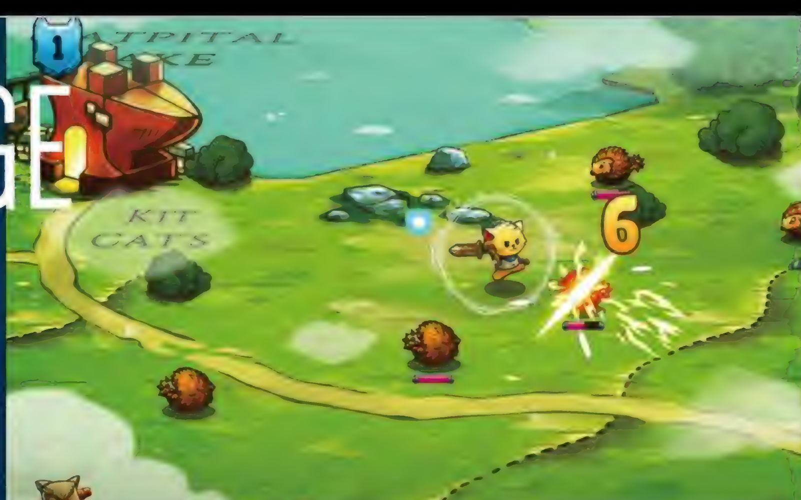
■奖杯“じゅもんが ちがいます”需要在标题画面输入复活咒文的界面处故意输错复活咒文，最简单的方式就是什么都不输入直接确定。

关于委托（クエスト）

本作全部委托一共有 60 个。大多数委托都需要游戏剧情进展到一定程度才能触发，而随着剧情的进展一部分原先可以触发或是尚未完成的委托会消失导致暂时无法完成。出现这种情况大家暂时不用着急，只需要继续发展主线剧情，后面这些委托还是会重新开放的，整个游戏不存在错过就无法弥补的委托，这点各位可以放心。奖杯“クエストマスタ -”只需要完成 40 个委托即可，玩家可以适当放置一些比较麻烦的委托，比如使用连携技打倒敌人或是需要打倒某些转生怪物等。本期杂志由于篇幅关系无法给大家放出全 60 个委托的攻略方法，这部分内容我们会继续在下期和本作的研究补遗一并放上。

STEAM AGE 蒸汽时代





栏目主持 稀饭&三日月

文 Sumire 编 稀饭

在这个《勇者斗恶龙XI》各种霸占榜单和新闻头条的8月末9月初，我们决定挑战一下国民RPG的强大人气，用一款游戏来抢走其用户！什么，你们觉得这是不自量力？看我们关门放主子！愚蠢的人类还不快买《猫咪斗恶龙》！如果你们听到这里还不觉得这款作品能打败《DQ11》，那就赶紧往下看吧！

另外如果你真的不撸猫不吸猫（怎么会有你这种人！），那么不妨试试另外一款推荐的作品《迷雾岛》，体验一下人际关系的复杂和人心的肮脏不堪，然后你肯定就会幡然醒悟，觉得还是俯身为（猫）奴比较正确啦！



喵咪斗恶龙

——欢迎来到吸猫天堂

○充满恶搞的台词、丰富的探索要素

○10小时即可获得全成就

游戏信息

类型：动作角色扮演
开发商：The Gentlebros
发行商：PQube Limited
发售日期：2017年8月8日
用户测评：好评如潮
是否有中文：有

游戏简介

在8月发售的游戏《喵咪斗恶龙》可谓是Steam上少见的“短平快”作品。与动辄50小时的大作相比，一个操作容易上手、故事简单明快、10小时即可通关的游戏似乎更加老少咸宜，何况游戏以喵咪为主角，并且架空创造了喵咪国度，简直是专为广大吸猫患者打造的喵咪天堂。

《喵咪斗恶龙》的故事围绕着一位天选之人展开，主角的妹妹被掳走，却意外激活了主角身上隐藏的血统——他正是已经消失百年的龙血之族一脉，于是，主角在喵精灵的引导之下走上了救妹之路。

虽然故事本身充满套路，但具体到台词上却使用了许多熟悉的梗，比如说“凛冬将至”和“喵兰克”。也多亏了这处处玩梗的剧本，玩家在推进剧情的时候仍然能够发现不少乐趣。

如果只通关主线剧情，所需时间在3小时左右，但不去探索会让游戏的乐趣大大减少。对此，开发者设置了足够多的悬念，以鼓励玩家主动探索猫咪国度。在玩家进入第一个地下城的时候，面前会出现一个需要钥匙才能打开的金色宝箱。按照套路，主角



评价摘选：
Rthehrh
——就是这种老式RPG元素却能让人停不下来

本应在主线剧情中获得钥匙，但事实上，玩家需要完全探索游戏地图，充分感受来自开发者的恶意后，才能够在开发者的嘲讽中获得打开金色宝箱的能力，这可比传统套路有趣多了。



游戏共设有 6 个成就，除去完成主线任务外，其他成就均需要玩家将游戏内容完全体验完毕方可完成，内容包括完成所有的支线任务、收集所有的武器防具以及探索所有的地下城。听起来虽然貌似十分困难，但由于成就内容相互关联，使解锁过程变得十分轻松——完成支线总需要探索地下城，探索地下城总会开启宝箱获得武器防具，这使游戏的总体通关时长控制在了 10 小时以内。

类似的短平快游戏让笔者想起了曾经在手机上风靡一时的一款韩国单机游戏，与这款作品煞费苦心想要营造的史诗感相比，《喵咪斗恶龙》则显得更为清晰简洁，同时又不失风趣。本作也登陆了 iOS 平台，喜欢在移动端上玩游戏的读者记得千万不要错过。





迷雾岛

——邪教祭司总要挨千刀

○成为邪教头目处死异端分子
○既维持岛内秩序也要使贵族满意
○召唤邪神的结果令人期待

游戏信息

类型：模拟经营
开发商：Jongwoo Kim，Erica Lahaie，FX Bilodeau，Tanya Short
发行商：Kitfox Games
发售日期：8月5日
用户测评：多半好评
是否有中文：有

游戏简介

与明快的《喵咪斗恶龙》相比，《迷雾岛》则显得神秘且深沉。游戏以洛夫克拉夫特式恐怖为主题，故事在一个崇拜邪神的岛上展开。为带领岛民逃离审判日，玩家将扮演大祭司，在每个季度结束之前，大祭司必须通过向神献祭罪人以洗清罪恶，证明信仰。

游戏远比想象中要复杂。岛上共分为五个家族，五个家族分别掌管五种秩序。因此，玩家需要在每个家族中选择一位季度顾问，命令其执行事务以维持岛内秩序。在任用此人的过程中，玩家将会得知此人的美德以及罪孽。在该季度的结束之时，玩家需要查清罪恶之人，并将其进行献祭。无论罪恶合理与否，献祭必然会引起愤怒，被选中的家族好感度会因此下降乃至发生反叛，大祭司需要平衡各家族的关系，以免引来杀身之祸。

玩家们初进游戏时难免会有点不知所措，专有名词扑面而来，常常会还没来得及弄清其中关系就因岛内秩序崩溃而游戏结束。事实上游戏玩的就是数值，每位家族成员都有相应的美德与罪孽，美德与罪孽的特性分别影响着岛内的五个秩序值的增减，任命或献祭家族顾问又会影响到秩序值与家族满意度。虽然刚开始时步步维艰，但其中奥妙一经戳破则相当于捉住了游戏窍门，以至于在游戏开始两小时后，笔者已经成功解锁了"觉醒"成就，得以一睹真结局的面貌。



游戏的美术风格十分特别，仅以两种色调如剪纸一般将所有内容一一呈现，炽绿的颜色隐隐暗示着岛内正在发生的癫狂。比较好玩的是，由于这绿色实在太刺激，有不少玩家在评论区留言反映"看得要滴眼药水"，能让人留下这样评论的游戏，估计《迷雾岛》是第一个。

归功于对数值的敏感，游戏内容对笔者来说实在是太有限了，以至于《迷雾岛》的总游戏时长可能会永久停留在 4 小时，个人由衷希望开发者会进行后续内容更新。另外，推出移动版的话也会让《迷雾岛》成为消磨时间的不二选择。





评价摘选：
JustGhosting
——不得不说游戏和《王权》很相似，但游戏细节丰富而且数值更为复杂

VG time

游戏角色 人气总选举 战况报道

游戏角色 VGtime 人气总选举

特别企划 SPECIAL FEATURE



文 宇宙人 美编 anubis

如果大家关注 ACG 有较长时间的话，相信对外国网友们自发举行的“萌战”以及“世萌”等专门针对动漫角色进行的人气选举活动不会感到陌生。最近国内也有网站也举行了一场盛况空前“萌战”活动，让动漫爱好者们能够为自己心爱的角色投下神圣的一票。不过说到底这些都只是针对动漫角色的选举，而专门为游戏角色而举行的选举似乎一直都空缺着。

明明游戏中也有多到数不清的魅力角色，难道我们不想知道哪些角色更有人气吗？不想知道与自己喜欢同一角色的同好有多少吗？难道我们不想为喜欢的角色应援拉票吗？为此，由 VGtime 举办的第一届“VG 游戏角色人气总选举”火热展开了！本期的特别企划将来为大家详细介绍一下这个属于我们游戏玩家的角色人气总选举。

目前这次人气总选举已经进入决赛阶段，可惜由于杂志截稿时间的关系目前尚未分出胜负，想知道比赛结果的朋友请关注 VGtime 网站。

比赛赛制简介

首先来介绍一下这次比赛的赛制。这次比赛从 7 月 17 日正式开始，整个赛程分三个阶段，分别是小组赛、复活赛和淘汰赛。



小组赛＆复活赛

这次总选举分男女子组进行，两边各有 120 位参赛者。这 120 名参赛者会分成 15 组进行小组赛，每组 8 名角色争夺 2 个出线席位。每个游戏时光的 ID 在一个小组中只能投票两名角色。而且为了避免淘汰赛部分会出现太多同作品的角色，所以原则上同作品或同系列的角色都会被分到同一个小组中，因此我们可以看到《女神异闻录》内战（女子 E 组）和《最终幻想》内战（女子 H 组）等壮观（惨烈）的场面。分组赛结束之后，每个组里得票第三名的角色则会进入复活赛，15 名角色争夺最后的 2 个名额，至此选出 32 强角色。

淘汰赛

复活赛结束之后便进入淘汰赛的阶段，从小组赛出现的 32 名选手通过直播进行了抽签。然后两两分组进行一对一的淘汰赛，之后依次决出 16 强、8 强，到最后决出冠军。值得一提的是，淘汰赛的投票机制改成了每个 ID 投票完 6 个小时之后可以再次进行投票。而每一场投票持续时间为 30 个小时，即当天的 18:00 到翌日的 23:59，换言之一个 ID 最多可以投上 5 票！所以这不仅是考验粉丝的数量，更要考验各位粉丝对角色的爱了。



参赛角色选择标准

1. 参赛角色必须来自 2017 年 7 月 1 日前已发售的主机 /PC 游戏。

2. 参赛角色必须是（或者具备）人形形态，所以皮卡丘、索尼克等角色并不在此次讨论之列。

3. 由于漫改游戏中的角色人气可能会在很大程度上受到原作漫画、动画的影响，故本次赛事排除了所有漫画、动画改编游戏的相关角色（韦恩老爷抱歉了）。

4. 参赛角色必须是一名确定的角色，不能是一个称号或者一类人的统称，且不能由玩家自定义名字、性别（所以番长、波特也抱歉了）。



■限于名额《P5》中不少充满魅力的妹子也只能抱歉了。

正如前面所述，这次总选举男女子组各有 120 名角色参赛，其中 110 名角色由 VGtime 编辑部根据这 4 条标准选出。因为重点是“人气”投票，所以选择角色基本上也囊括了现在主流游戏中的人气角色。为了保证平衡性以及让更多作品的角色都能参战，来自同一款游戏的参赛角色最多只选择了 3 位最具有代表性或及最具竞争力的角色。同时为了让更多大家所期望的角色出现，在正式开赛前还准备了一个角色补遗的环节，男女各有 10 个名额，所有 VGtime 的用户可以自由提名，然后进行投票争夺参赛资格。

得益于这个机制，不仅出现了像《女神异闻录 5》的佐仓双叶和东乡一二三等突破作品名额数限制参战的角色，更出现了古河渚（《CLANNAD》）和希尔瓦娜斯（《魔兽》系列）等杀进淘汰赛的黑马。不过也有一些颇为奇特的角色通过这种方式混了进来，比如男子组补遗环节得票最高的兰斯（《兰斯》系列，好孩子就别问太多了），据说是 VGtime 的大力强烈推荐的角色（笑）。

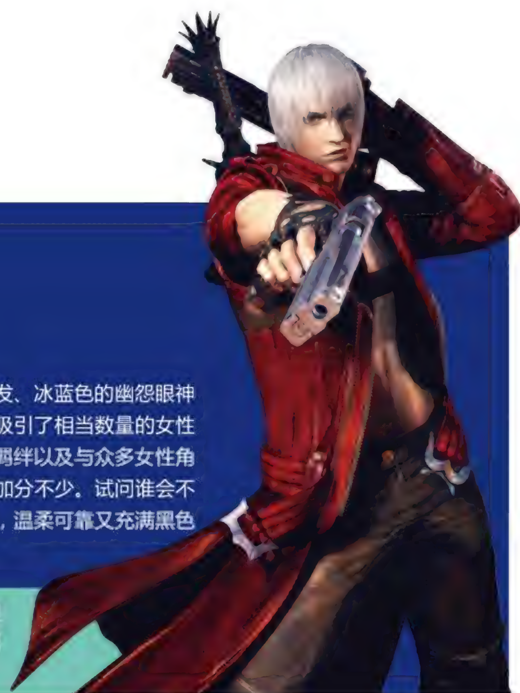
小组赛出线名单

男子组		女子组	
李逍遥	杰洛特	2B	艾莉
雷电	Archer（卫宫）	葛温德林	凯瑟琳
克劳德	阿尔萨斯	新岛真	Quiet
普莱斯	草薙京	希尔瓦娜斯	A2
但丁	林克	艾达·王	赵灵儿
冈部伦太郎	隼龙	艾丝蒂尔	尤娜
约修亚	八神	防火女	塞尔达公主
威廉	桐生一马	高卷杏	冬马和纱
马里奥	Big Boss	不知火舞	蒂法
伊利丹	47	阿雅	牧濑红莉栖
德雷克	里昂	初音未来	古河渚
索利德·斯内克	萨菲罗斯	希里	远坂凛
奎托斯	成步堂龙一	伊莲娜	Saber
扎克斯	赵云	林如月	春丽
士官长	乔尔	贝优妮塔	劳拉
喜多川钓介	艾吉奥	叶奈法	吉尔

男子组 8 强入选角色



但丁 出自“《鬼泣》系列”



击败对手：冈部伦太郎（《命运石之门》）、约修亚（《英雄传说 空之轨迹》系列）

但丁本该只是一名风流倜傥的警察，却在神谷英树的手中阴差阳错成为了恶魔猎人。父母双亡、半人半魔的背景设定不仅在当时相当受欢迎，活在当下、随心所欲的行动准则，冷嘲热讽、不知察言观色的说话态度也令其人气高涨至今。在游戏玩家的眼中，他手中的黑白双枪与叛逆大剑标志着动作类游戏的一个巅峰，代表华丽、畅快、自由、炫酷，而身穿的红色皮夹、白色短发、冰蓝色的幽怨眼神则蕴含着另一面特有的男性温柔，吸引了相当数量的女性粉丝。除了自身外，与维吉尔间的羁绊以及与众多女性角色的暧昧关系更为表现但丁的魅力加分不少。试问谁会不喜欢这样一位能侃能打、人见人爱，温柔可靠又充满黑色幽默的帅哥呢？

淘汰赛表现：但丁在 32 强和 16 强都毫无悬念地以压倒性的优势击败了对手。8 强对克劳德则可以说是日式游戏辉煌时期两大标志男主角的对决，不过就作品目前的热度而言，还是克劳德更胜一筹，但丁只能遗憾地止步八强。

内森·德雷克 出自“《神秘海域》系列”



击败对手：索利德·斯内克（《潜龙谍影》系列）、马里奥（《马里奥》系列）、奎托斯

内森·走哪塌哪·德雷克并不是游戏界的“盗墓第一人”。然而和劳拉相比，德雷克少了一分考古学家应有的学术范，与其说他是去考古，倒不如说他的目的是要借此发一笔横财。这位身手矫健、臂力惊人且自带不死光环的大男孩在一场场寻宝大冒险中和各种敌人展开了激烈的战斗，并屡次成功死里逃生。而在这一次次的冒险中，除了发财这点没有达成外，一个男孩童年的梦想他基本都实现了：探索古迹、寻找宝藏、拯救世界、英雄救美等等。对于玩家来说，无论在什么场合，遇到什么险境和挫折，他都能保持乐观，一边吐槽一边在跌跌撞撞中化险为夷，这种“话痨”属性才是德雷克最吸引的地方。而到了《神秘海域 4 盗贼末路》中，德雷克的故事也终于迎来了终结，然而《神秘海域》的故事还在继续，毕竟这个世界从来不缺失落的宝藏，更不缺乐观的话痨。

淘汰赛表现：内森·德雷克在晋级的路上遇到的都是强劲的对手，但作为索尼阵营的王牌，他依然能顺利以高票数过关斩将。不过 4 强的比赛被克劳德最后阶段绝地反击，输得非常可惜。



奎托斯 出自“《战神》系列”



击败对手：扎克斯（《核心危机 最终幻想VII》）、士官长（《光环》系列）

“《战神》系列”诞生的 2005 年，是欧美游戏影响力在国内生根发芽的年代，游戏主角中很少有像奎托斯这样，单纯展现雕塑般雄性美的，具有一定的稀缺性。似乎 ACG 世界里的光头都是狠角色，作为斯巴达最勇猛的战士，又是半神之躯的神二代，那真是“社会我奎托，人狠话不多，人挡就杀人，神挡便诛神！”只可惜强悍如奎爷也曾是诸神的鹰犬，身负罪孽与诅咒，命运极具悲剧色彩。他的悔恨、反抗、复仇、自我救赎以及偶尔的铁汉柔情，和他的强大一样，构筑起一个饱满的反英雄形象。时常保持凶神恶煞表情的奎爷堪称男子组 8 强的“颜值底线”，但他的存在也证明了男人不靠帅气仅靠霸气一样可以圈粉无数。

淘汰赛表现：霸气的奎爷在淘汰赛晋级之路上可谓一点都不虚，无论是对上复活赛最高票数出线的扎克斯还是跟《光环》的士官长展开“阵营大战”，奎爷都以两倍甚至以上的高票数碾压对手获胜。遗憾的是 8 强索尼内战对上德雷克，以不到 50 票的微弱差距惜别。

林克 出自“《塞尔达传说》系列”



击败对手：隼龙（《忍者龙剑传》系列）、桐生一马（《如龙》系列）

如果在很多年前，提起林克时，我们少不得还得解释一下：塞尔达是公主的名字，林克才是玩家扮演的角色。如今这位少年勇者凭借年初在《塞尔达传说 荒野之息》里的出色演出，在中国玩家心目中已经达到了如日中天的地位，8 强中有他的一席之地便是最好的证明。

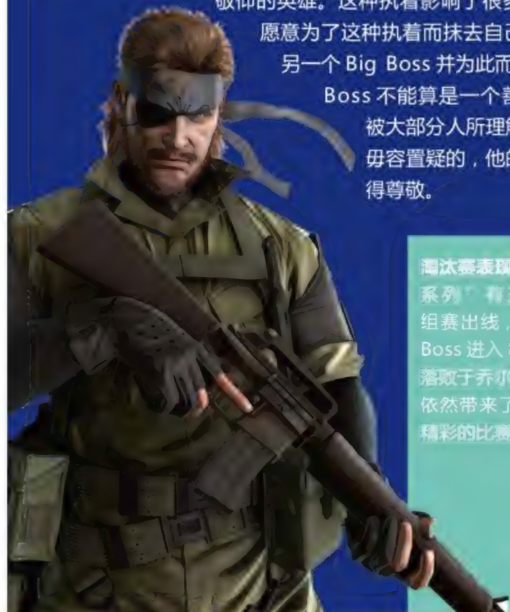
“《塞尔达传说》系列”有很多作品，每一部作品中的林克基本都不是同一个人。林克不会说话，他只会用手势和动作来表达自己的想法，而他的行为和选择都是由玩家来做出的。不过尽管如此，林克的形象依然醒目：勇敢、无畏、富有使命感。在游戏的世界观中，林克代表着三角力量之中的勇气，是每一作都不可或缺的角色。每一次当他从睡梦中醒来时，他都会平静地接受自己的使命，并为之奋不顾身。在《塞尔达传说 荒野之息》中 林克又多了吃货、女装等时髦的属性，但随着他找回一段段回忆，玩家也会逐渐找回脑海中那个熟悉的勇者形象。

淘汰赛表现：由于《塞尔达传说 荒野之息》的出色表现，使得林克也成为了这次选举的热门选手之一。不仅在小组赛内战轻松拿下了晋级权利。同时他也是任天堂阵营中惟一闯入了 8 强的角色。

BIG BOSS 出自“《潜龙谍影》系列”

击败对手：47（《杀手 47》系列）、里昂（《生化危机》系列）

“《潜龙谍影》系列”正统作至今为止一共推出了五作，由 Big Boss 担当主角的却只有第三作。但即便是只在一作里担任主角，想必也不会有玩家对他在这个系列里的重要性产生怀疑。无论是和 Soild Snake 相关的“魔童计划”、爱国者、世外天堂还是合金装备，这些贯穿整个系列剧情的线索都和 Big Boss 本人息息相关。这位传奇士兵的过人之处除了高超的单兵作战能力外，还在于他出色的人格魅力，而且这人格魅力，和他的所作所为正义与否没有丝毫关系。无论是山猫、米勒，还是手下的众多士兵，他们都愿意为他献上自己的一切。Big Boss 为了改变世界，为了让士兵们能够有不作为国家工具而生，拥有一个真正的容身之所。他建立了世外天堂，并与世界为敌。在大部分世人眼中，他是犹如大魔头一般的存在，但在士兵眼中，他是一个万人敬仰的英雄。这种执着影响了很多人，甚至有人愿意为了这种执着而抹去自己的身分，成为另一个 Big Boss 并为此而献出生命。Big Boss 不能算是一个善人，甚至不能被大部分人所理解，但有一点是毋容置疑的，他的这份执着，值得尊敬。



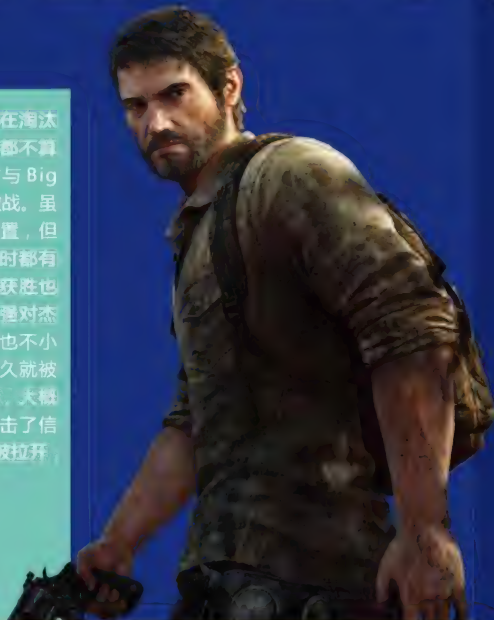
淘汰赛表现：“《潜龙谍影》系列”有三名角色从小组赛出线，然而只有 Big Boss 进入 8 强。虽然最终落败于乔尔，但 Big Boss 依然带来了两场非常紧张精彩的比赛。

乔尔 出自《最后生还者》

击败对手：艾吉奥（《刺客信条》系列）、赵云（《无双》系列）、Big Boss

五十多岁乔尔大叔是不太多见的“夕阳红”游戏主角，他没有任何超能力，只是一个早年离婚丧女的孤寡老人。当然，他能在瘟疫肆虐、怪物横行、道德沦丧、信念崩塌的末世中存活二十年，这一出手就知道是老江湖了。除了谨小慎微，冷漠自私、利字当先也是一个走私客必备的职业素养；阻挡自己的，无论是怪物还是人类，都能痛下杀手，决不手软。这样的角色不是通常意义上的好人，但在极端环境下所展现出的“真实”也正是乔尔的魅力所在。更让人为之动容的是在他遇到艾莉后的一系列转变，就如同杀手里昂遇到了女孩玛蒂达，从相互设防到相依为命，一点一滴，丝丝入扣。就算放弃全世界，也不放弃自己的女儿，哪怕要用谎言来发誓！这是乔尔的选择，也是一个父亲给予万千玩家的震撼与感动。

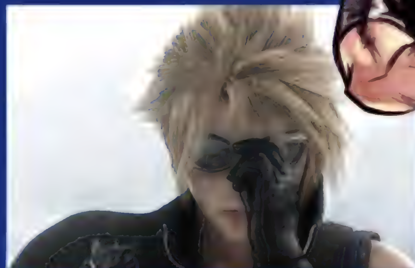
淘汰赛表现：乔尔在淘汰赛前期遇到的对手都不算太强，直到 8 强才与 Big Boss 展开了一次激战。虽然一直处于领先位置，但是由于差距极小随时都有可能被翻盘，最后获胜也相当惊险。不过 4 强对杰洛特时，原本赢面也不小的他没想到开局不久就被甩开着一大段距离，大概是因为出师不利打击了信心，后面差距不断被拉开，最终落败了。



克劳德 出自《最终幻想VII》

击败对手：普莱斯（《COD 现代战争》）、李逍遥（《仙剑奇侠传》）、但丁、内森·德雷克







宛如陆行鸟一般的金色头发、巨大的大剑，毫无疑问，克劳德是“《FF》系列”史上最广为人知的角色。但克劳德并不是一个传统的日式 RPG 英雄，或者说，他一直试图在扮演一个传统的英雄。从一开始他的身分就是虚假的，记忆也是别人的，“没兴趣”的口头禅令他看上去冷漠不近人情，在得知自己的真实身分之后，他的精神又崩溃得一塌糊涂。尽管在蒂法等人的支持与帮助下，克劳德取回了真正的自己，但在之后很长一段时间里，他都生活在强烈的自责之中，无法坦然去接受平静的生活。并不是说克劳德软弱，恰恰相反，正是因为知道生命的意义，他才会选择背负起这些痛苦与悔恨坚强地生存下去。

淘汰赛表现：克劳德在 32 强和 16 强的优势都比较明显，即使李逍遥有情怀加成并且在上一场比赛中击败了雷电（其实是被 VG 编辑雷电自己奶死的），对上克劳德还是难免要败阵下来。但是进入 8 强之后对手的完全就是另一个档次了。8 强对但丁如果还算有惊无险的话 4 强对上德雷克就是一场惊天大逆转了。击败德雷克之后，进入决赛的克劳德将要对阵杰洛特，这场毫无疑问将会是一场代表日式游戏与美式游戏的主角大战。

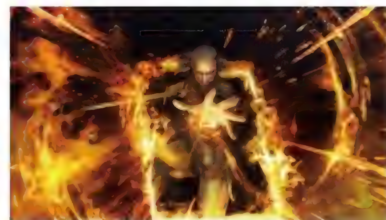


出自“《巫师》系列” 杰洛特

击败对手：Archer（卫宫）（《Fate》系列）、阿尔萨斯（《魔兽》系列）、林克、乔尔

对于巫师世界的居民来说，白狼杰洛特或许是一个伪君子、丑陋的猎魔人，但只要给他钱，不管是什么事情总能够被他解决。对于白狼自己来说，周游世界的目的只是为了挣钱养活自己，这是猎魔人的职责和宿命，当然，有时候他也不介意坐下来听一段雇主的唠叨。作为一名世上仅存的猎魔人，他一方面是经验丰富的剑术大师，总能够战胜那些强大的敌人；但在另一个方面，却又沉迷打牌，人送外号“威伦牌王”而在某些方面，杰洛特大概是这个世界上最幸（性）福的猎魔人了，不管他走到哪里，身边总会围绕着许多美丽的女性，除此之外，他还有一个年轻漂亮的女儿。如果说猎魔人的结局注定是悲惨的，那么杰日天的事迹却足以证明——这世上，惟女人与牌不可欺也。





淘汰赛表现：相比起其他人晋级路上的坎坷，杰洛特在整个晋级路上几乎都是碾压而过的。如果说头两场运气好分到了较弱的对手，那么面对 8 强的林克和 4 强的乔尔两人的截击，他仍然以分别超过 1275 票和 609 票的巨大差距漂亮地杀入决赛，这毫无疑问就是实力的体现了。决赛他将会对上克劳德，这场巅峰对决到底会迎来怎样的尾声呢。



女子组 8 强入选角色



艾达·王

出自“《生化危机》系列”

击败对手：艾丝蒂尔（《英雄传说 空之轨迹》系列）、高卷杏（《女神异闻录 5》）

《生化危机》中的女性从来都不是花瓶。她们虽然个个貌美如花，但不是身手出众就是胆识过人。而当中人气最高的一位，却是一位亦正亦邪的超级女间谍，甚至过了 20 年连她的真名我们都无从得知，她就是艾达·王。大概是姓氏的缘故，中国玩家对于这位执着于红衣的美女从来都充满好感，而她的每次出现都和那位高新分头男里昂有关。艾达·王不但是不老女神，甚至有越活越美艳的趋势。可是她和里昂之间始终没有突破性进展，真是急死了围观群众。在《生化危机 6》中 艾达·王的美貌在戏里戏外都得到承认，而我们的女神也在最后和里昂并肩作战，眼看这段恋情就要见分晓之际，这位姐姐又像以往那样潇洒地离去，只留玩家在风中凌乱。——不要迷恋姐，姐只是传说！

淘汰赛表现：作为“《生化危机》系列”的皇牌，艾达的晋级之路也是充满了险阻，虽然成功在 32 强击败女子组复活赛冠军的艾丝蒂尔和 16 强击败来自本届大热门作品《P5》中的高卷杏，但是领先的票数都不多，8 强直接被新岛真以接近 1000 票的优势成功复仇，止步于 8 强。





初音未来

出自“《歌姬计划》系列”

击败对手：阿雅（《寄生前夜》系列）、不知火舞（《拳皇》系列）、贝优妮塔

若追根溯源，初音未来其实并不能算是纯粹的“游戏角色”，大多数人最初都是是从静态插画和她的歌声中 被这位虚拟歌姬所吸引。不过世嘉的“《歌姬计划》系列”游戏，则赋予了她更生动、更立体、更真实的形象——长发轻甩、裙角飞扬，一首又一首的名曲被更好的诠释与演绎，同时也塑造了初音更为多元化的形象。时而是世界第一的公主殿下、时而是铁面无情的秘密警察、时而又是感情至上的恋爱裁判。但无论身份随着歌曲再怎么变化，惟一不变的是单纯地喜欢歌唱的单纯女孩。

而我们，也正是单纯地喜欢着这份单纯。

淘汰赛表现：淘汰赛中她的对手都不是弱者，无论是希里还是不知火舞在每一场比赛中得票都超过了 3000，这个票数是能轻松吊打旁边很多组里的角色的。不过初音依然从容应对并且屡屡刷新最高票数，4 强对新岛真更是双方都突破了 14000 票！成为了开赛以来票数最高的两场比赛，可惜最终还是以微弱的差距惜败于新岛学姐。



贝优妮塔

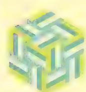
出自“《猎天使魔女》系列”



击败对手：叶奈法（《巫师 3》）、伊莲娜（《神秘海域》系列）

被粉丝们爱称为“贝姐”的贝优妮塔是白金工作室的超人气动作游戏《猎天使魔女》中登场的主角。这名角色在游戏发售之前就凭借着宣传片而抢尽风头。一身紧身黑皮衣勾勒出性感的身材曲线，时尚的黑框眼镜与唇边的一颗痣又平添了几分知性的妩媚。战斗的动作宛如在跳华丽的钢管舞，终结技又扑面而来女王的气质。叫人如何不血脉偾张、丧失理智？不过话说在前头，贝姐人家可不是故意在搔首弄姿，要知道，自古以来，女子的头发都被视为是魔力的象征，身为安柏拉魔女的贝优妮塔，其头发中自然也蕴含着巨大的魔力，甚至可以召唤地狱魔兽，所以各位玩家们一定要用纯良的目光来欣赏贝姐曼妙的战斗哦~

淘汰赛表现：贝姐在女子阵营中是一名很强力的竞争者，进入淘汰赛的前期分组也比较幸运，前两场的对手都能轻松地获胜。8 强对上初音未来的时候，在开赛前也很难猜到底哪边会赢。尽管初音未来以接近 700 票的大差距胜出，但是贝姐的票数也突破了 6000，双双刷新了比赛当时的最高票数，虽败犹荣。



艾莉

出自《最后生还者》



击败对手：凯瑟琳（《凯瑟琳》）、Quiet（《潜龙谍影 V 幻痛》）

“我爱看漫画，爱讲冷笑话，爱舞刀弄枪，还说脏话，但我知道我是个好女孩儿。”如果生于现实世界，艾莉可能只是邻居家的那个叛逆少女，有点儿小脾气，但尚未浸染成人的狡诈与市侩。在末世出生的艾莉对崩坏前的世界有着孩子般的好奇，也有超龄的能坦然面对生死的成熟，而在这个疯狂的世界中依然能保持乐观、坚强与同情心，则更加难能可贵。因承载着拯救世界的希望，艾莉原本就是个被保护者，但在她营养不良的小身板儿下，却蕴藏着巨大的能量，不仅变成了乔尔的生死搭档，也慰藉了大叔多年的心灵伤痛，令他找到了生存的意义和为之赴汤蹈火、甚至与全世界为敌的理由。“人生是否总是如此艰难，还是只有童年如此？”“总是如此！”故事仍在继续，期待与艾莉的下次相遇。

淘汰赛表现：艾莉在前面的晋级赛都比较顺利，无论对凯瑟琳还是静静都赢得比较轻松。但是 8 强对上尤娜明显表现得底气不足，虽然票数不多，到结束为止也只有 300 票左右的差距，但艾莉几乎没有反击的机会，未能晋级。



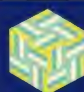
劳拉·克罗夫特

出自“《古墓丽影》系列”

击败对手：吉尔（《生化危机》系列）、Saber（《Fate》系列）

正如她有着著名的双枪武器，这位女探险家也有着两幅面孔，但正如她没有把双枪分别命名为白象牙和黑檀木，两幅面孔也分享着同一个名字：劳拉。她的其中一幅面孔，早早地便出现在游戏领域的许多事物之中，那上面的她自信，强悍而又性感迷人，代表着在电子游戏这个曾经被男性角色统治的世界中，属于另一个性别的崛起。她的另外一幅面孔，直到 2013 年才第一次被呈现在我们的面前，眼角眉梢带青涩，迷茫却又透着坚定，代表着她原本曾经被固化的形象又再一次获得新生，还让我们见证她的成长。两个不一样的劳拉，两种不一样的风格，但在我们的眼中看来，她们又拥有着超越了外表和言行的共同点。当我们眼看着她们在古墓遗迹的断壁残垣上矫健攀爬，当我们操纵着她们在机关陷阱中左闪右避，那一抹丽影，便早已被铭刻在我们的脑海之中，并随着系列的新作推出而不断浮现。

淘汰赛表现：进入八强以来，女子组这边欧美系的妹子表现明显劣于日系妹子，在比赛前一天艾莉落败之后，劳拉成为了代表欧美姑娘最后的希望，可惜还是没能阻止蒂法。女子组 4 强席位全数被日系妹子所占领。



蒂法·洛克哈特

出自《最终幻想Ⅶ》

击败对手：牧濑红莉栖（《命运石之门》）、远坂凛（《Fate》系列）、劳拉

与艾莉丝一起并列为《最终幻想Ⅶ》的女主角的蒂法，凭借劲爆的身材和白背心 + 迷你裙的火辣打扮，甫一出场便抓住了众多玩家的目光。她的战斗技巧也是一身犀利的格斗家招式，最强极限技“最终天国”亦是凶猛无比。蒂法在游戏中性格稳重且善解人意，虽然外表是个性格活泼的女孩，但其实并不擅长表达内心的想法。作为惟一知道克劳德过去的人，蒂法对于自己的这位青梅竹马也抱有着复杂的感情，作为克劳德最亲密的战友，她一直在剧情中努力支持着克劳德，如对于克劳德的错误记忆并没有当场揭穿，而是利用合适的时机努力帮助克劳德找回真正的自我，以及在克劳德魔晃中毒导致精神失常时依然坚持陪伴其左右等剧情，让许多玩家感动。女神般的性格和相貌也让她成为了整个系列中人气最高的女性角色之一。当然《FF7》作为 PS 平台游戏，玩家所能看到的尚且只有简陋的 3D 建模和人设图。而到了 CG 电影《降临之子》，凭借高清 CG 的制作技术，玩家们也终于有福一睹蒂法那完美符合东方审美标准的盛世美颜了。



淘汰赛表现：作为冠军后补之一，蒂法完全有可能与克劳德一起各自包揽这次总选举的冠军，淘汰赛的晋级之路也颇为顺利，直到 4 强遇到老对手尤娜为止。其实两人在小组赛内战的时候已经较量过，当时蒂法的票数还战胜了尤娜，然而却在更为关键的准决赛被尤娜复仇。接下来将会与初音未来争夺女子组第三的席位。



新岛真

出自《女神异闻录 5》

击败对手：希尔瓦娜斯（《魔兽》系列）、2B（《尼尔 自动人形》）、艾达·王、初音未来

高岭之花——这是新岛学姐给我们大部分人的第一印象。她品行端正，学习也总是全校第一，而且身为学生会长的她也是学校各种事务和命令的执行人，因此她带着让人难以靠近的气场——当然这也是第一印象。她有一位很优秀的姐姐，为了追随这位姐姐的身后她严格地要求自己，循规蹈矩让她变得笨拙且不会变通，潜心学习让也让她不清楚很多年轻人习以为常的事情，这才是她难以融入身边群体的主要原因。而且在长期的压力之下甚至让她渐渐产生了反叛的内心。直到与怪盗团相遇，摘下了面具的她内心的狂野也得以解放。骑着摩托车型 PERSONA，穿着一袭黑色紧身衣，威风凛凛地用铁拳制裁她的敌人。而在日常与怪盗团的生活中，她也渐渐地改变自己，像大家的后辈那样去尝试很多以前没做过的、不太守遵循规矩的、但其实很多人都习以为常的事情。正是众多的这些矛盾的组合，让这位刚柔并重的世纪末霸王学姐显得分外可爱。





淘汰赛表现：跟德雷克相似，新岛学姐几乎在整个晋级路上遇到的都是强敌围剿，特别是 16 强对 2B 和 4 强对初音都堪称决赛级别的激战。不过胜在粉丝的拉票非常给力，最终让她进入决赛。

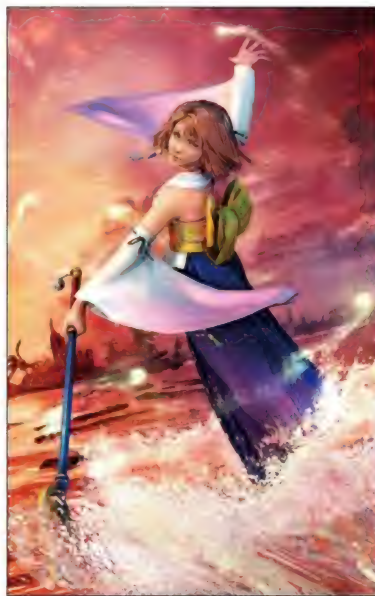
尤娜

出自《最终幻想 X》

击败对手：赵灵儿（《仙剑奇侠传》）、塞尔达公主（《塞尔达传说》系列）、艾莉、蒂法

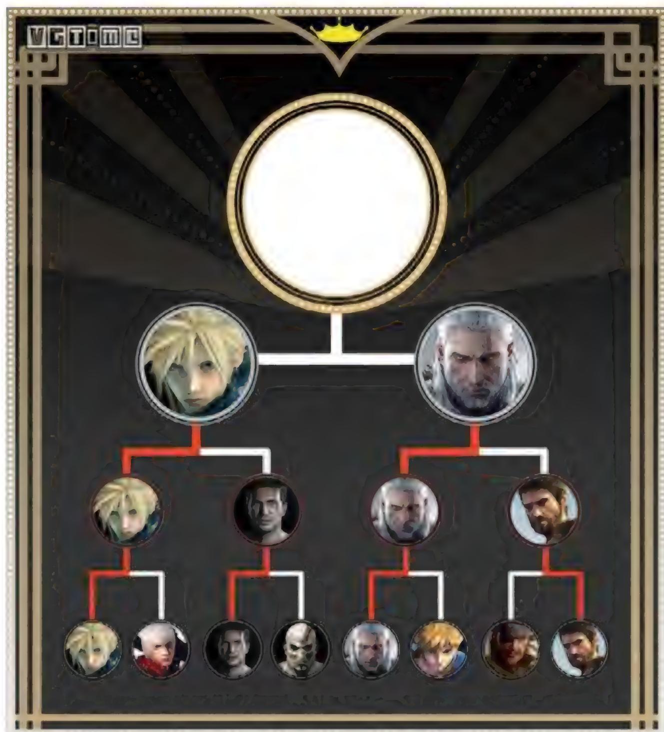


她一头短发，一颦一笑是花季少女的善良与纯洁；她水中起舞，婀娜多姿是无数玩家的青春与回忆。从《最终幻想 X》到《最终幻想 X -2》，尤娜不仅是游戏中的女主角，更是我们梦想中的女一号。她不是神明，在召唤士的职责之下有着最普通的爱和善。但她也不是凡人，为了理想与幸福可以从容赴死。如果说泰达和尤娜横跨千年的爱情让人动容，那么尤娜对于召唤士的执念便更让人尊敬。所以，即便尤娜换下了召唤士的服装，在《最终幻想 X -2》开头的演唱会上尽情歌唱，我们也依然能够感受到这还是那个尤娜，她的爱情与执念从未改变。在《最终幻想 X》的最后，一声“谢谢你”成为了尤娜对泰达所说的最后一句话，而这也是我们想对尤娜所说的：“谢谢你尤娜，你是我们青春记忆中最美好的存在。”



淘汰赛表现：尤娜这边的赛场比起隔壁新岛真那边平静很多。尤娜作为曾经无数人心目中的女神 1 号，尤娜晋级路线上非常顺利，在 4 强遇上蒂法之前都赢得比较轻松，直到 4 强与蒂法进行《最终幻想》最后的内战，才遇上能与她展开激战的对手。

男子组战报

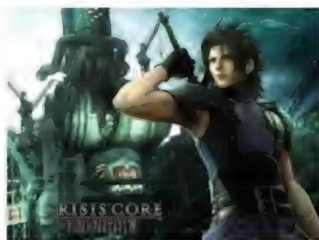


男子组分组赛概况

分组赛的一个前提是将同作品或同系列的角色分到一起进行投票。但除此之外，其他分组也会尽量以同厂商或者以相同游戏类型等共同点来归类角色，务求有可比性。男子组的分组赛中虽然有很多颇有看点的比赛，比如A组的任天堂内战、B组暴雪内战、E组最终幻想内战等等，不过因为这些厂商或系列的角色里面都有一到两个人气或者知名度特别高的角色，所以男子这边的分组赛第一位基本上都没什么悬念。反而很多组别的二三位争夺得比较激烈，比如K组的经典动作游戏分组里面，除了以绝对优势领先的但丁，还有以微弱优势守住了第二位的隼龙之外，旺达、维吉尔和阿鲁卡多围绕第三位复活赛的资格争夺得难分难解。A组的兰斯和Red更是以相同票数并列第3位双双进入了复活赛。

复活赛战况

如果说分组赛还只是系列内斗或者相似角色之间较量的话，那么复活赛就可以说是后面淘汰赛的预演了，因为来自不同类型作品的角色会在这里进行首次大规模较量，而且16名角色争夺的只有2个出线名额，所以很多看上去人气挺高，而且原本在小组赛里有着不低竞争力的角色进入这里之后都要被“吊打”。男子组的复活赛中，来自《核心危机 最终幻想Ⅶ》的扎克斯以最终870票（14.44%）的绝对优势拿下了第一位，而第二三位是雷电和真岛吾朗之争，不过在VGtime雷电老师的疯狂拉票之下，最终雷电才得以拿下第二位，顺利晋级淘汰赛。



男子组淘汰赛精彩回放

但丁 VS. 克劳德

如果一定要在这两人之间二选一，这对无数日式游戏爱好者特别是八老师这类妹子玩家来说绝对是不如让她“狗带”的世纪难题。不过双方僵持了一段时间之后，但丁在比赛的后半段明显底气不足，被克劳德逐渐拉开了票数并最终落败了。其实同样是经典角色，克劳德这些年来不仅偶尔到SE其他各种作品中串门登场刷足了存在感，未来还会有个《FF7》的重制版，而《鬼泣》的正统新作依然音讯全无，但丁早几年甚至还惨遭“毁容”，大概是这些原因造成了他们之间的人气差距吧。

Big Boss VS. 里昂

作为“《潜龙谍影》系列”最后的希望，Big Boss在晋级道路上带来了两场精彩的对决，其中一场是16强击败了里昂。考虑到这两个系列的人气，要在这两人之间二选一难度也不亚于但丁和克劳德。比赛一开始是里昂领先，而数小时后Big Boss反超，虽然里昂后面穷追不舍但Big Boss依然稳稳守住，最终以300多票的差距获胜。可惜Big Boss到8强对乔尔的时候，这种状况却反过来发生在自己身上，最终以120票的轻微差距落败。

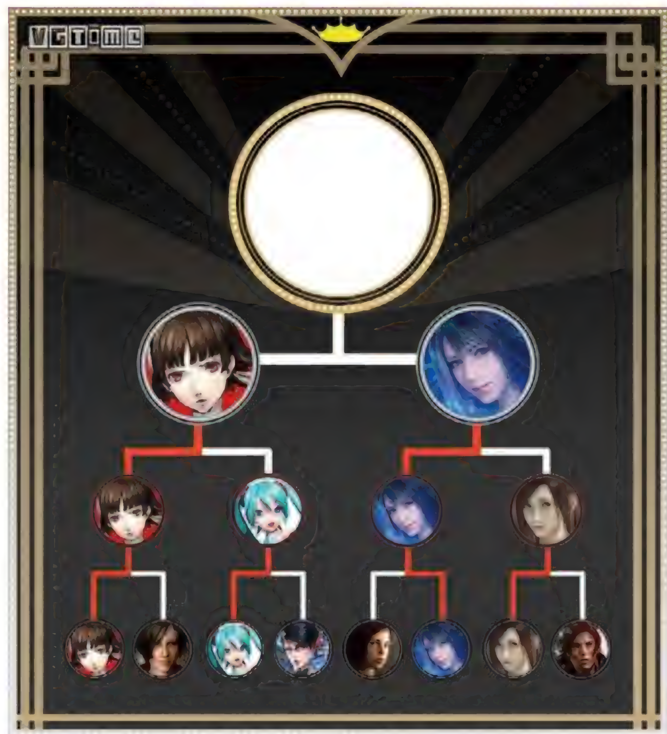


克劳德 VS. 德雷克

德雷克的落败大概是这次选举中最令人跌眼镜的结果了。毕竟投票开始之后，德雷克就一直保持着微弱的领先优势，最高的时候甚至领先到200票。然而当大家都认为德雷克能顺势拿下胜利的时候，在最后几个小时里克劳德却突然开始发力，最后成功反超了德雷克获得了胜利，真是不到最后分出胜负都不能掉以轻心。不过，德雷克虽然无缘决赛，但依然可以与乔尔争夺男子组的第三名，这次不仅仅是索尼内战，更是一场顽皮狗内战了。



女子组战报



女子组分组赛概况

相比起男子那边几乎每一场都有人毫无悬念地出线，女子组的情况则相对激烈很多。比如 D 组的 Galgame 专场上演了“白学”大战 + 女友大战，最高得票率都没有超过 20%，而且结果也让人意外，通过角色补遗选拔单枪匹马参战的古河渚悄然拿下了这场惨烈的小组赛第一。而集合了《巫师》+《光环》+《潜龙谍影》三部作品（谁分组这么缺德的），原本被誉为死亡组的 M 组战况没有预想中激烈，静静和希里以较为明显的优势拿下了出线权。

E 组的《女神异闻录》内战也很有看点，这个系列最早只选了 6 名角色参战，结果在角色补遗环节中还以高票数拿下了 3 个名额，导致其中一名角色不得不分到别的组别里去，不过跟大部分组别的内战一样，人气最高的新岛真稳稳抓住了一个出线名额，其他角色只能围绕二、三位展开激烈的争夺。遗憾的是，补遗投票中得票最高的佐仓双叶没能出线。相比之下，隔壁 H 组的《最终幻想》内战几乎毫无悬念地被尤娜和蒂法拿下了，并且两人后来都顺利晋级到 4 强决胜负。

复活赛战况

女子组的复活赛比男子组要激烈很多，很多话题度高的角色都不得不在这里分出胜负。特别是雷光、叶奈法和艾丝蒂尔围绕前三位的争夺难分难解，直到第二天《轨迹》系列”粉丝开始全力拉票，到下午才奠定了艾丝蒂尔第一位的优势直到结束，而雷光最开始是票数第一的角色，然后



后半段与叶奈法的第二位之争最终败阵了下来，无缘出线。

女子组淘汰赛精彩回放

新岛真 VS. 2B

2B 是今年上半年最受人注目的游戏角色之一，很多人哪怕没有玩《尼尔 自动人形》也会认识到这个角色，加上《尼尔 自动人形》的精彩剧情也让这位角色更加饱满，在玩家中获得了很高的人气，新岛真对上 2B 注定会是一场恶战。这场对决几乎斗到投票截止前的最后一刻，在最后 1 个小时，双方的领先优势多次逆转，粉丝们的拉票可谓使劲浑身解数。最后新岛学姐以不到 60 票的优势胜出。这场比赛总票数达到了 9381 张，刷新了开赛以来最高的比赛票数记录。这个记录直到之后 8 强赛初音对贝姐的时候才被超越。

新岛真 VS. 初音未来

女子组比赛进入 4 强之后，几乎每一位角色都有夺冠的希望。而其中击败了贝姐、不知火舞等强敌，又屡屡刷新总最高票数的初音未来可以说是最大的热门。比赛开赛至 22 日早上的时候，初音已经领先 300 多领先，但是白天新岛真步步紧逼，之后双方的票数开始激烈飞涨，新岛真到傍晚才开始反超。之后两人的票数互紧咬在 100 以内。最终，新岛真获得了 14106 票，以 91 票的轻微差距获胜。这场比赛两位选手光一个人获得的票数，就已经超过了之前单场比赛最高的两人总票数。毫无疑问是除了决赛以外最激烈的一场决战。



尤娜 VS. 蒂法

早在小组赛的《最终幻想》内战中，这两人就已经进行过一场前哨战了。当时两人的得票都遥遥领先同组的其他女角色（两人得票率加起来接近 60%），所以自从淘汰赛抽签结果出来之后，无数玩家便预想到，她们可能会在 4 强再次一较高下。这场比赛可谓赌上“《最终幻想》系列”第一女主的名誉之战。整个赛程几乎任何一方都无法拉开票数，就这样僵持直到最后一个小时，尤娜才渐渐拉开一点差距，最终以不到 50 票的优势，锁定了另一个决赛席位。

结语 由于杂志周期的原因，很遗憾这篇特企能报道的内容只能到准决赛结束，而当这本书到达大家手上的时候，胜负也早就分出来了（尴尬）。所以如果大家想知道详细结果，可以访问 VGtime 网站，或者扫二维码进入活动专题页面。今后如果想知道我们更多活动，也可以关注我们的官方微博哦。



再回校园

游戏玩家的开学特企

特别企划 SPECIAL FEATURE



开学，是一个让人内心很复杂的字眼儿，一方面开学意味着完全无忧无虑的暑假结束，一方面也意味着和同学们重新开始新的校园生活。既然假期总是要过去，不如收拾收拾心情，多想想积极方面的事，去迎接新的学期——当然，作为游戏玩家，游戏生活依然是我们学校生活的一部分。这篇特企，除了面向正在就读的同学们，同样也献给内心深处仍然在尚余暑热的日子里带着自己的主机去学校的记忆的玩家们。

文 马修　美编 Juxi

游戏玩家的开学游戏装备篇

首先请各位以游戏玩家的身分回答一个问题：上学的最重要的事情什么？

答案是：学习。没错，不能因为我们是游戏玩家就无视学习的重要性，不过在学习之余，游戏也是我们的一大乐趣，下面我们先来盘点下，作为游戏玩家，在开学时的学校装备吧。

电视游戏机

学校生活不仅仅是学习，对于寄宿生来说尤其如此。上课以外的时间，可做的事情太多了，而对于游戏玩家来说，学业之余投入到自己喜爱的游戏中，也是精彩的学校生活的一部分。

游戏机分为电视游戏机和掌上游戏机，先说电视游戏机。做游戏机硬件的就是我们熟悉的索尼、微软和任天堂三家，其中任天堂最新的 NS 可以当掌机来用，带到学校的时候，也可以视自己的游戏空间而选择装备的多少，空间足够可以接上显示器，还可以配一条 Type-C USB 延长线，以及根据自己的习惯选择是否要配备 Pro 手柄。Xbox One 和 PS4 则更省心一些，毕竟手柄电源一个都不能少，如果和其他同学朋友一起玩、或打算安利给其他同学朋友，最好多带一个手柄。

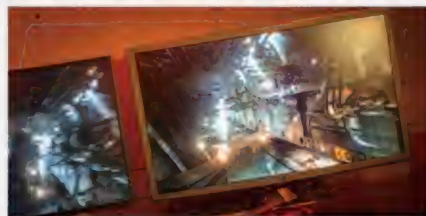
至于携带的游戏，倒不用在游玩时间和自己住校时的游戏时间上去太过纠结计算，因为接下来的学期里，还有很多新游戏会陆续到来呢。



显示器

虽然现在电视机早已经是平民价格，但宿舍里空间有限，自然不能像家里那样在客厅和卧室里放一个大电视。所以在宿舍，带一个支持 HMDI 接入的显示器也是很有必要的——如果同时有台式电脑，显示器的存在价值就更大了。

目前来说，主流的 PS4、Xbox One、NS，都是 1080P，所以正常来说 1080P 的显示器是足够了。不过在这个“半世代进化”的时代，PS4 Pro 已经率先支持了 4K 和 HDR，而接下来将在年底发售的 Xbox One X 也是 4K 主机。这意味着主机玩家也多了 4K 显示器的选择，注意购买时记得要支持 HDR 的。就已经发售的 PS4 Pro 来说，针对 Pro 优化的游戏，在 1080P 下有帧数上的优势，而 4K HDR 则是画面优势，所以如何取舍也看玩家的选择。当然，如果是买 1080P 就无需考虑那么多了，价格也要便宜很多。



掌上游戏机

掌上游戏机，简称掌机，非常适合外出携带的游戏主机，充好电往包里一塞，就可以随时带随处玩了，不光是寄宿的同学方便拿来玩，每天回家的走读生也可以在课间、午休以及上学放学乘车等等时候玩。作为便携主机，掌机无论是在游戏设定上，还是主机自身的待机功能上，也都非常适合拿来打发碎片时间。

本世代的掌机 3DS 和 PSV 分别发售于 2011 年的 3 月份和 12 月份，距今都有 6 年了，虽然诞生在智能手机大爆发的年份，但也都坚持下来并形成了自己的特色。其中 3DS 有相对最早两版在机能上增强且稳定了裸眼 3D 的 New 3DS/3DS LL；如果不需要裸眼 3D，最新发售的取消裸眼 3D 的 New 2DS LL 同样有增强的机能，造型也更简洁美观。

PSV 目前有 1000 和 2000 两种型号，2000 型是相对新的款式，在尺寸和按键上都做了进一步改善，但加强型的 LCD 屏幕仍然不如 1000 型的 OLED 屏幕，但单独使用时也很难感受到差距，如果是购买新机，可以视需要选择。

值得一提的是，今年初发售的 NS 兼有掌机和家用机的双重身分，由于有待机设定，所以不论打什么游戏（只要不联机）都可以随时中断。而且即便是走读生，也可以平常当掌机随身携带，节省空间还适合打发碎片时间。



电视游戏机相关周边

电视游戏机的周边种类并不多，而接下来说的这些周边，可以视自己的需要和实际情况来选择。

首先说主机收纳箱/包，这种箱包专门为游戏主机设计，除了正好放下主机，还有专门的夹层来放手柄、游戏以及其他周边。比较大的周边也有专门的周边收纳包，如 PS VR 收纳包，以及手柄收纳包等。因为属于箱包范畴，所以主机收纳箱/包的价格往往也都上百甚至几百，如果不想花这笔钱，可以把主机直接塞进硬壳行李箱，手柄电源线这些做好防挤压的工作（也可以随身携带以便随时保护），也是很经济实用的选择。不管是用专用的箱包，还是塞进行李箱，主机加上显示器拿起来都不是什么轻松的事，但是当到了学校在宿舍中接好设备开始玩，那才是真正苦尽甘来的时候呢。


◄PS4收纳包

另外，如果玩的联机游戏比较多，联机时用的话筒或带麦克风的耳机也可以根据需要选择携带。另外如果没有随时存档的习惯以及宿舍的电路不是很稳，建议买一个 UPS 电源。

NS 因为同时具有电视游戏机和掌上游戏机的特性，所以可以选择的周边更多一些。比如平常作为掌机外出携带的包，以及前面说的 Type-C USB 延长线和 Pro 手柄。购买 Type-C USB 的话，首先要选择公对母，另外也要注意一定要支持视频信号传输——最好跟店方确认或看评论，确定支持视频信号传输再购买。

掌机相关周边

掌机的周边一直是五花八门，但需要与否还要根据自己的情况而定。一般来说，必备的周边就是屏幕贴膜和掌机包。屏幕贴膜如果是线下购买完全可以让店里的人员帮贴上，如果是网购就自己尝试吧——心里没底可以用其他廉价的贴膜在玻璃上先练习练习找找感觉。

对于经常随身携带掌机的玩家来说，主要用来保护主机的外壳和屏幕免受刮花的掌机包也极其实用。掌机包有不同的价位，便宜的10元，贵的上百，选择的首要不是看价格，而是看你的日常保护需要。如果只是防止被包中其他物品刮花，那么用海绵包就可以；如果经常要挤公交地铁，那么就要选择硬壳包。另外选择时要特别注意：入口处如果有扣子或拉链，装入时看能否划到机身。一些开合式的硬壳包内会画蛇添足地在里边加上带子使得包无法完全打开，碰到这种情况把带子剪掉即可。另外，硬壳包大多自带游戏卡夹层，能放3～10张卡带，可以玩很久了。如果还不够的话，还可以买个专门的游戏卡收纳盒。



■NS的便携收纳包，可以装下主机、8张卡带以及很多周边。

充电宝

充电宝并不是专门的游戏机周边，但对于长久出去玩而充电又不是很方便的时候，充电宝的作用就很大了，对于NS这种游戏时间较短的机器尤其重要。由于掌机和手机都需要充电宝，所以尽可能买容量大一些的。

充电宝通过USB线来对移动设备供电，所以有主机对应端口的USB线非常重要。目前来说，3DS有专门端口的USB线。PSV充电线的前端可以直接拔下来插到充电宝的USB接口上，也可以用其他微型USB线替代。NS的Type-C端口也不是专用，但和前面介绍电视游戏机时说的一样，最好先试一下是否支持给NS充电。

特别提醒一下，劣质的充电宝有引起火灾和爆炸的危险，所以最好择品牌产品，而且最好是登陆官方网站或正牌的旗舰店去买正品。一般的电子市场的就不必去过问了，以笔者个人经历，在电子市场买到假冒山寨充电宝的概率极高。

另外，如果你要乘飞机，也要注意民航总局关于携带充电宝的携带限制：每个人携带充电宝的数量不能超过两个；容量上，禁止携带大于160Wh的（Wh=V×Ah）充电宝，小于100Wh的可以直接携带，100Wh到160Wh的需要和航空公司协商。不过高铁和各种列车都没有类似的限制。



■NS当掌机玩时，外出对充电宝的需求还是比较大的。

在学校玩哪些游戏需要注意？

无论是走读还是寄宿，到了学校都意味着你来到了一个不同于自己卧室的公众领域，这里也来简单说说有哪些需要在学校玩时要注意一些的游戏。

你懂的游戏

这种类型大家应该都知道是什么。这种游戏首先不适合在教室里玩，因为再开明、再试图和学生打成一片的老师，也不希望在这种爱好上和学生达成共识——尽管大多数人在这方面的喜好是共通的，但老师还是要有起码的为人师表的。在宿舍的话，只要不是特别容易害羞的体质，本着分享精神其实是没什么事的，尤其是主机游戏，并没有真正意义上的“你懂的”，包括最近福利满满的《死或生极限沙滩排球3》其实也就那么回事，是吧。



▲讲道理，主机平台的“你懂的”游戏，整体上并不算很出格。

容易吸引眼球的游戏

虽然在这个年代游戏非常普及，手机、电脑上都多得是，但你如果打一款吸引眼球的游戏，那么还是容易被围观的，什么样的容易被围观呢？比如激烈的，或者是本来知名度就很高的，更关键的是平常非主机玩家们看不到的（毕竟游戏机还是比较小众的），这些不用你开口安利，有时也能吸引来围观，而且还可能越围观越多。不过也要分场合，如果是在课间引起围观，就可能引起老师的注意——尽管很多老师对此都看得比较开，但并不是每个老师或主任都很开明。所以，起码也先了解下大环境，如果碰到严格的老师和主任以及多事的学生干部，最好低调为上。



联机游戏

一个人玩游戏有一个人玩的的乐趣，大家一起玩就会有大家一起开心的快乐。所以前面说带主机去学校时最好多带一个手柄，如果能有更多的小伙伴一起玩还可以多带。NS比较特殊，自带的两个Joy-Con可以满足很多游戏双人联机的需要，但若是《马里奥赛车 豪华版》那样可以四个人联机的话，也可以再多带一对Joy-Con手柄——当然能再安利一个小伙伴入坑买机器就更好了。如果是3DS和PSV这样的掌机，那就只能机器之间联机，虽然安利别人买机器可能成功率不是很高，但如果有更新换代下来的旧版本主机，有小伙伴想一起玩的话倒可以启用。

要注意的是，和小伙伴们一起玩往往很容易HIGH起来，这个时候如果玩得过度投入，大呼小叫地影响到其他舍友甚至其他宿舍的，那就容易引起反感了。若是课间就更要注意了，把本来睁只眼闭只眼的老师给惹恼了，可不是什么好事。

除了本地联机，很多游戏还支持在线联机，不过在准备上线跟网上的小伙伴们或合作或战个昏天黑地之前，最好先确认下学校的网络，那种很慢的校园网，就别跟网络斗气了，好好享受线下游戏的乐趣吧。





▲并不是所有VR游戏都要把自己隔绝起来，PS VR的《The Playroom VR》就是和小伙伴一起HIGH翻天的VR游戏。

体感和VR游戏

Xbox One有Kinect 2，PS4去年发售的PS VR让原本没多少存在感的PS Move和PS camera重回到大众视线，NS也完全回归体感操作。体感游戏可谓是迎来了一个新的春天，但这种游戏却未必适合在学校宿舍这种公开场合玩，毕竟体感游戏需要一定的活动空间而宿舍里的个人空间又很有限。如果戴着PS VR，还可能因为看不到现实而更容易误触碰到他人或打到桌子、床等——当然也不是不能玩，但起码要保证不要影响他人。戴着VR头显时最好在自己沉浸在虚拟现实中时，让小伙伴帮自己在现实中给放放哨。

游戏里的学校

开学了，大家都去了各自的学校。接下来这部分，来说一些游戏里出现的学校。

霍格沃茨魔法学校

《哈利波特》系列

霍格沃茨魔法学校大概算是最有名的魔法学校了，学校的建校史长达千年，办学目的是将有魔法天分的孩子培养成优秀的巫师。学校下属的四个院校全部以创始人命名，每个学院都有一个教授作为直属霍格沃茨的学院负责人。所设的课程中，既有魔法史这样的非巫师课程，也有魔咒学、幻影课等巫师界的专门学科，并举办巫师界最流行的体育项目魁地奇的赛事。三年级以上且有家长放行回签的学生，还可以去附近的魔法村落霍格莫德去放松和泡吧。

和我们现实中的学校一样，这里的每个学院的男女学生的宿舍是分开的，女生宿舍用魔法来禁止男生入内——魔法无处不在正是这所学校的独特之处，连供电都是使用魔法，没有魔法的人，就连这座城堡外形的学校都看不到，所看到的只是废墟和一些警告牌。

因为是魔法学院，所以一些平常看起来怪力乱神的事情在这里也就不那么奇怪了，比如在魔法历史教室就是鬼魂宾斯教授来给学生们上课；但有些意外死亡的亡魂也会给学生们带来不安，比如桃金娘鬼魂出没的女厕就无人敢用。



◀《哈利·波特与死亡圣器》中的霍格沃茨魔法学校

托尔兹士官学院

《英雄传说 闪之轨迹》系列

登场于“《闪轨》系列”的托尔兹士官学院，位于帝都近郊的托利斯塔，设有主教学楼、技术楼、学生会馆、讲堂、图书馆、运动场等常见的学校设施，此外还有中世纪黑暗时代建起的旧校舍。这所帝国数一数二的精英名校建于230年前，建校之初就突破贵族和平民的限制来不拘一格地培养人才。虽然这种人才录取机制很前卫，当下却因为贵族派与革新派的对立，而使得校内也出现了贵族和平民的派别之分，不仅校内理事分成了两派，被校服区分身分的学生们也因为受到的不同待遇，而使平民学生与贵族子弟之间纷争摩擦不断。不久前，Falcom又公布了即将到来的《闪之轨迹Ⅲ》中有关这所士官学院第二分校的大量信息，显然，这里又将是新作的重要舞台。



私立希望之峰学园

《枪弹辩驳》系列

私立希望之峰学园是一所拥有上百年历史的私立学校，集合了来自全国的精英，以培养社会各领域顶尖人才的办学目标，并获得政府认可，也吸引了很多学生，在这里毕业的话，就相当于获得了人生的成功。虽然听起来很诱人，但想入学也没那么容易，不过普通的高中生苗木诚却收到了这座高校的录取通知书，可来到这里后却发现了种种奇怪之处：校长是谜一般的黑白熊，他以他的意愿制定校规，特权为政府公认。新学员们被他告知要么一辈子囚禁在这里，要么和同伴自相残杀直到毕业。学生们不仅陷入杀人和被杀的恐惧，还要面对破坏学生信赖关系的"学级裁判"制度，若违反校规更会直接被处死……总之，毕业远比想象中要难得多，而制定这一切的黑白熊其实也只是一个在前边表演的傀儡，即使成功逃出学园，主角和同伴也发现事情还远没有结束……



布沃斯学院

学园坏小子

《学园坏小子》是以制作《GTA》闻名的Rockstar制作的一款校园题材的动作冒险游戏。而布沃斯学院，正是这款被称为"校园版GTA"的游戏的舞台。这所游戏中虚构的学院位于新罕布什尔州的布沃斯镇。学校建筑为古典的哥特式风格，校长虽然对学生要求非常严格，但根本无法抑制校园暴力。像主角吉米那样本来就名声不大好的学生，来到这里不仅会被校长亲自警告，还引起学校里小霸王们的注意。而且学校内帮派团伙众多，除了小霸王团伙，还有与其互相仇视的书呆子，校队的体育生也和书呆子们互相看对方不顺眼，富二代们则经常举行活动并排斥其他学生，此外还有学校外的帮派对学生的干扰……虽然近乎真实地再现了八九十年代校园暴力的景象，但在校园题材上Rockstar也没有玩得太过，最终主角以完全实现校内和平、洗清被冤枉的学生们和自己的污名来称霸学校，起码在结局上算是正能量了。



热血高校 & 花园高校 & 太阳学园

《热血硬派》系列

说到校园暴力当然不能不提经典的《热血硬派》，这可是反应八十年代校园暴力少年题材的经典之作。主角是热血高校读高三的国夫，虽然是学校里的老大，但为人极有正义感好打抱不平，而他的朋友浩史偏偏经常因为各种原因被其他学生帮派甚至校外的黑社会找麻烦，所以国夫君要不停地战斗。热血高校就是国夫的大本营，此外还有鱼龙混杂、老大为鲛岛力的太阳学园，以及女子暴力团体横行、以身材魁梧的女学生美铃为女老大的太阳学园。游戏的画面在今天来看来固然简陋，但简单的画面，依然将属于那个时代的校园暴力以一种热血而侠义的方式呈现给了玩家。



▶校园门口的激战

忍者学校 / 忍术学校

《火影忍者》、《忍者乱太郎》

这两部少年向忍者主题的动漫游戏中，都出现了专门的忍者学校。《火影》里的忍者学校由第二代火影千手扉间在战火中创立，这样的背景使得学校除了确保学员的战斗能力，对教育的环境稳定以及效率也都有要求。三代目火影在继任忍者学校后，除了之前的目标，也更重视人才的培育。作为忍者们最初开始修行的地方，学员们会在这里学到有关忍者的各种基础功课和技能，通过这里的学业后，便会被分到不同的小组和自己的老师进行修行。

和《火影忍者》融合了古代与现代的架空世界不同，更早诞生的《忍者乱太郎》发生在战国时代，旨在将就读的孩子们培养成精英忍者。虽然年代明确，但学校的体系却相当现代：设有不同学科的教授和老师，并以年级和班级来划分不同年份招的学生，从校长到老师到学生都很有个性，使得原本应该是严肃认真的战乱时代的忍者学校的生活轻松而笑料频出。



▼《火影忍者》的忍者学校与《忍者乱太郎》的忍术学校。



训练家学校 / 保育员学校

《精灵宝可梦》系列



■《黑2/白2》的训练家学校，后院就是道馆。

历作《精灵宝可梦》的正统作品中 都会有训练家学校，进入后会发现这里大都教授的是关中毒、烧伤、麻痹等异常状态的课程——这里教授的不仅仅是在课堂里的小孩子，也让初次接触《宝可梦》玩家来全面了解异常状态。此外有些学校也设有高级科目，像丰源地区的卡纳兹市训练家学校的高材生杜鹃，已经是独当一面的馆主了。而合众地区的桧扇市的训练家学校，学校后院还直接兼有道馆的功能。

除了教授基础知识的训练家学校，在衍生系列"《宝可梦保育家》系列"中，还出现了专门的保育家学校，学校坐落于阿尔米亚地区的风绕镇，面向各地招收有志成为宝可梦保育家的少男少女，进行使用游标的捕获基础、清除目标等专业上的授课和培训，以此培养职业的保育家——一种不通过精灵球，使用捕获游标与野生宝可梦实现心灵沟通，进行安抚及借助宝可梦的力量解决问题的特殊职业。

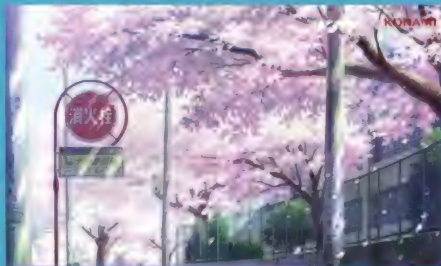
私立光辉高校 & 十羽野高中

《心跳回忆》系列、《Love Plus》系列

最后，我们来用两所带来浪漫青涩记忆的学校来做这一部分的结尾吧。这两所学校完全正常，没有什么奇怪的校规，所教的课程也都是平常高校课程而不是魔法、忍术或者宝可梦对战等等，而且没有什么糟糕的校园暴力。在这两所学校中，作为玩家的主角要做的，就是让自己在学业和体育等方面做得更出色，并收获属于自己的青涩恋情。

私立光辉高校是《心跳回忆》1 代和 4 代的舞台，位于光辉市，从成绩上来看，应该是远近最优秀而教学环境相对轻松的私立学校。十羽野高中出自“《Love Plus》系列”，位于十羽野市，高二时搬到这里并转校至此的主角，结识了这所高中里的三名女孩子，开始了一段难忘的恋情……两个恋爱游戏系列都出自 Konami，并且最后一作距今都已长达七八年，而发生在这两所学校中虚拟但又让玩家真实投入感情的恋爱，难道真的成为只能藏于心底的心跳回忆吗？并不，在笔者完稿时已经获知：《Love Plus》的新企划已经启动，不过平台是 iOS 和安卓……





▲私立光辉高校和十羽野高中，还记得漫天飞舞着樱花的那些日子吗？

小编们的学校宿舍游戏记忆

每个小编都是游戏玩家，下边由几位小编来分享各自在学生时代住宿时有关游戏的一些记忆。

六等星



作为刚离开校园生活不久的新社会人，我所经历的宿舍游戏时光相对如今的国内主流游戏相差倒不是很大，多人在线竞技游戏一直都是周围同学们的必修课。而我所在的宿舍倒是个例外，除了本人钟意小众的主机游戏外，其余 5 个室友对游戏几乎都没有太大兴趣，因此宿舍内闲聊总是选择围绕在我的两台大显示器shang ，尤其是夜晚关了白炽灯后，昏黄的手办灯照亮宿舍的一角很有格调。至于游戏方面，由于本人玩得很杂，除了相当精美的爆米花游戏外几乎吸引不到他们的注意力。

宿舍内玩主机游戏比较头疼的还是糟糕的环境因素，最为麻烦的当属网络和停电。缓慢的校园网总是让我的 PS3 保持着不关机的状态，而高贵的 NAT3 单人专用网络更是断绝了联机的路，试过许多路由器和笔记本 Wi-Fi 软件，最后发现效果最好的反而是一二十块的外置 Wi-Fi。而停电方面，请务必配个带有稳压效果的 UPS（不间断电源）作为保障，现在回想起当时《鬼泣 2》血宫 8000 层停电的经历，心头还隐隐作痛……

三日月



说出来读者们可能不信，虽然早在高考结束后我就购入了 X360，之后还买了台 PS3，然而在我的大学生活中，这两台主机根本没有任何登场的机会。原因也很简单，不是因为大学不准，也不是因为我没有时间，而是因为——我懒。由于在异地读大学的缘故，每个学期搬行李回家是一件非常烦人且劳累的事情，为了避免这些麻烦，我用的并不是台式电脑，而是笔记本，因此我在大学中并没有能对应主机的显示设备。当然，不玩游戏那是不可能的。PSP 占据了我大学生涯里的大部分游戏时光，由于用的是破解机的缘故，玩的游戏类型也非常的杂，从像《女神异闻录 3 Fes》到《心跳回忆 4》几乎什么类型都玩。而且由于我的笔记本电脑配置不太行，3A 大作几乎都玩不了，因此那段时间我还尝试了很多小成本制作的独立游戏。仔细回想一下，虽然大学期间没怎么碰过 3A 级别的游戏，但我现在什么游戏类型都能玩，而且还时常关注独立游戏，这些习惯都是大学期间养成的。



说到大学期间住宿玩游戏这个事，我倒想先提一提大概是 2004 年某期《游戏·人》上的一篇给我印象颇深的游人小说，作者用自己大学四年的经历为原型加入少量原创要素，半虚构半回忆地描写了自己大学时代的宿舍游戏生活和同学之间的感情八卦。读这篇小说时我恰好刚上大一，因为这篇小说的缘故，对于大学住校期间的游戏生活还是相当向往的（毕竟作者和我一样都就读于同一个城市的学校）。不过实际体验还是和自己的预想有不小出入。

作为一个主机游戏玩家，在众多玩 PC 游戏及网游的同学中自然是显得有些格格不入，毕竟我并不想总是在玩游戏时被人问“你这个游戏机多少钱”或是“怎么全是日文的游戏”之类的问题。大一上半学期的时候因为宿舍还不允许配电脑，陪伴了我一个学期的是 GBA，尽管如此我还是通过努力找到了一个同样喜欢《精灵宝可梦》和《火纹》的同好，一起交流 GBA 的《绿宝石》、《火红 / 叶绿》和《圣魔之光石》。到了下半学期搬了电脑进宿舍，装上视频采集卡之后，终于可以在宿舍享受主机游戏了！为了玩火纹新作《苍炎之轨迹》还专门买了一台 NGC，吸引了颇多同学围观（尽管 NGC 也只玩了这一个游戏就被我转手出掉了）。当然宿舍人多玩游戏有一个好处就是……我玩《零 红蝶》和《零 刺青之声》的时候终于可以毫无心理压力了。不过到了大三，我被同学拉去玩了《魔兽世界》，然后……就再也没有什么然后了……（远目）

宇宙人



惨！为什么要让我回想起这么惨的过去啊！全宿舍都是打“X 舞团”、“XX 卡丁 X”，甚至还有玩“chuan 奇”打了 7 年的，只有我一个玩家用机和掌机，X360 特意买了两个手柄却没队友，打《MH》基本靠单挑，而我又没兴趣跟舍友们组队打什么“3C”之类的游戏，所以我当时在大学反而是很不合群的人。不过，学校的网络虽然情况谈不上很好，但至少是能让人接受的水平，加上当时国内也有专门的平台可以让 PSP 进行联网，因此认识了很多分布在全国各地的好友，这也算是一种幸运吧。相比起大学，反而是高中的时候还认识三四个同年级一起玩游戏的机友。那时候最有趣的还是深夜关灯之后，躲过宿舍检查的老师串宿舍躲在洗衣间里偷偷联机的时光，不过没几次就因为吵到别人睡觉而被投诉了……

纱迦



回想起我大学时代的游戏生活，真是可以直接套用《双城记》的开头 ：那是最美好的时代，那是最糟糕的时代。那时候学生玩游戏和搞地下工作差不多，但满大街都是街机厅、包机房、电脑室的盛况也不是现在能比的。尽管大学并不干涉学生玩游戏，但从高中时代传承过来的习惯，仍让我在大学前三年都献身于街机行业，而不是买个掌机天天躲在寝室里玩。到了大四的时候，学校允许学生住在校外了，于是我和几个小伙伴们一起搬出了学校，并且搞来一台 SEGA 的末代主机 Dreamcast，配合一台从旧货市场淘回来的小电视 过起了每天玩《维罗尼卡》、《VR 战士》、《死亡之屋》的幸福生活。当时最大的感受就是 ：DC 上的 RPG 太少了！

顺带一提的是，我在大学里曾经听说隔壁系有个家伙一天到晚都在玩掌机，当时我是当笑话奇闻听的。后来进了 UCG 之后有天晚上和小伙伴们秉烛夜谈，当我说到我读的大学时，LIKY（《掌机王》初代责编）兴奋地说 ：“原来我们是校友啊！”然后我突然好像明白了什么……

秋沙雨



相较起其他人而言，我接触游戏机的时间较短，从高中的时候才开始接触 PSP 和 NDS，当时由于是在住校，于是就经常将掌机带到学校去玩，要说印象最深的就是当年玩《宿命传说 2》的时候在最终迷宫卡了三天之后无奈放弃的经历，以及沉迷《乐克乐克 2》但是把游戏借给同学玩遭遇存档覆盖的惨案吧……不过也由于住校生活，高三那会买了 PS3 之后每周只有一天时间能玩游戏，当时也没什么钱给自己买其他游戏，每周回到家里就打开 PS3 开始玩《宵星传说》，就这么断断续续打了整整一个学期，直到毕业后的暑假才把游戏给通关。后来就跑到了桂林去上大专，考虑到大半年才回一次家就把自己的 PS3 给带上了（顺便还有 PSP）。之后的在校时间里基本每天是“早中晚放假时开 PS3，上课下课睡觉前 PSP”的规律生活，当然也曾有过好几天窝在宿舍里打游戏的情况，《无尽传说 2》发售时就足足让我五天在宿舍里驻足不出。

北山杉



上大学的时候，因为宿舍 4 个人全是笔记本电脑，而且是配置非常渣的那种，因此都不能玩配置要求太高的游戏。刚开始的时候大家还都是各玩各的，我自己那时候也找不到有什么游戏可以玩，总不能在寝室光明正大地推 Galgame 吧（捂脸）。虽说可以躺床上玩掌机，但总觉得宿舍就应该玩点局域网联机游戏。于是在我的提议下，众人爽联了一把《红色警戒 2 尤里的复仇》，自那以后便一发不可收拾，什么《星际》啊、《魔兽》啊、《拳皇》啊、《帝国时代》啊，都成为了我们联机地不二选择。直到现在还记得一个下午 6 人联机《帝国时代Ⅲ》的盛况（加上隔壁宿舍），然而一开始就被极难 AI 各种灭国，后来还是靠躲在一个小岛吃资源，然后一直拖到了晚上，最后才成功反推，那时候还不知道《帝国时代Ⅲ》有时间过长的话 AI 会变傻的 BUG，因此胜利的那一刻两栋宿舍都欢呼了起来，那种成就感直到现在都还记得。如今《帝国时代Ⅳ》也要出了，回想起当初为了装 X 想使用荷兰（《帝国Ⅲ》平衡性做的不太好，荷兰算是弱国）单挑 7 个极难 AI 而几乎天天窝在宿舍练习以及背流程的日子，心里真是感慨万千，恐怕再也找不回玩《帝国时代Ⅲ》的时候那些伙伴与欢乐了。

余烬



大学期间，主机游戏当然不会是主流，《英雄联盟》和《DOTA2》才是大学生们的必修课，对于我而言当然也不例外。虽然经常与室友“开黑”，但对于主机游戏的普及工作也没少做。比如把游戏主机搬到寝室，然后准备 3 ~ 4 个手柄，随时与室友一起游玩《暗黑破坏神Ⅲ》。但也许是因为游玩的《暗黑破坏神Ⅲ》是英文版，也可能是难度太低，我们在游玩时经常处于昏昏欲睡的状态，到后来也就只能弃坑了。如今的不少主机游戏都缺少了本地多人的游玩内容，所以想找出几款能与室友共同游玩的好游戏确实不容易，这也许就是我们向他人安利主机游戏的障碍之一吧（笑）。当然了，现在有了 NS 这台多人同乐的神机，想必各位学弟学妹向室友安利游戏也能轻松不少吧！

马修



在我中学时，游戏机相比当时小城市的一般收入来说绝对是高消费了，而我偏偏又兴趣广泛攒不下钱，所以一直到高考之后挪用了叔叔给买新衣服的钱，才买了垂涎许久的 GB。之后在大学，这台掌机就成了我的游玩伴侣。虽然那个时候电脑都还没怎么普及，距离智能手机诞生更是遥远，但是想找一同玩游戏的小伙伴也不比现在轻松，因为任何时代人们都有丰富的娱乐项目，何况大学还有恋爱这种无论什么时代都非常让人向往的事。本人虽然不能免俗，但因为怂而且追求女生技能为负数，所以也只能心里羡慕羡慕别人，更多的精力依然放在游戏上——悲剧的是，本人的游戏安利技能也和追女生一样是负的，大多数的同学都把我的机器借去玩，但一说到买机器便都摇头了。好在有一个同学是个例外，不仅蹭的机器玩，还蹭游戏杂志看，我认定他和游戏有缘，于是反复安利 GB 和《宝可梦 红 / 绿》，最后……他买了当时最火的电视主机 PS，并拉上我顶着秋老虎的高温把电视搬到了宿舍。我虽然没有多个一起收集交换宝可梦的伙伴，但也多了一个可以随时来蹭 PS 玩的机友，对于开阔游戏视野来说，绝对是利大于弊的。

意外的是这位同学的一个朋友，在某次看到他蹭我的 GB 玩《宝可梦》时，被吸引并且买了主机和游戏，使得我在玩初代时终于有了一起联机交换的玩友。不过一年之后，这位朋友因为失恋而看破红尘退了游戏的坑，我也再度回归了和 PS 机友同学互蹭对方主机和游戏玩的日子。

最后，以我们 UCG 的口号 ：“努力工作（学习），用心玩！”来给这篇特企做一个正能量的结尾。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★对于学生朋友来说，新学期就要开始了，这里先祝各位在新的学年里一切顺利！

★最近一段时间，UCG小编可以说是十分忙碌，有多家厂商都邀请我们出国参加活动。下期杂志就会有相关报道，而9月内还会有东京游戏展，10月还会有另外一次神秘活动，目前还不能透露。总之保证届时让各位看到爽！

★这期杂志比平时来得晚，原因是编辑部所在地在很短的时间内遇到了两次台风。无论是做内容的小编还是印刷、运输环节的工人，都被迫放了两天假。这两次台风对民生造成了挺大的影响，这里也向受灾地区的朋友们致敬！

★首届VGtime游戏角色人气总选举于近日落下了帷幕。尽管只是第一次举行此类的活动，但大家的热情可以说是远超想像。活动期间UCG联合VGtime也送出了一些礼物，受到了大家的一致好评。如果明年还要再办的话，相信会有更大的进步。（谜之声：别人搞选举收钱，咱们搞选举送钱，能不好评么？）



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGtime斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



Email 射影机：我UCG已经办了420多期了，如果按每年24期来算，《游戏机实用技术》也应该快20周年了吧，先预祝UCG杂志20周年快乐。另外，2000年国家颁布的游戏机禁令，直到2014年才得以解禁，那岂不是UCG近20年里有15年都在游戏机被禁的环境下，UCG是靠什么坚持到现在的，这岂不是得像地下工作者那样背地里工作了吗？



精灵：其实也没有那么夸张啦，毕竟对游戏机的禁令只是让游戏机没有办法在明面上进行销售，还没到说你手上有游戏机就得把你逮进监狱的程度。



炒饭：当时其实国内还是有一些途径可以买到游戏和主机的，这点相信许多80后和90后前期的读者应该都有所了解。而且编辑部当时特意把制作内容的团队安排在了深圳，就是方便前往香港购买游戏和主机，深圳本地的游戏店铺里到货速度也比较快，算是占了不少地利的便宜。

陈伯：最后要说靠什么坚持下去，自然是靠各位读者大人们的支持，我们才一路走了下来。现在游戏机禁令已经取消了，我们也有了正式的国行主机，家用机游戏这一块在未来肯定会发展得越来越兴旺，所以接下来的20年里，还要请大家继续多多支持我们。

编|辑|部 游戏风向标

神秘海域 失落的遗产 | 3人



我特想知道，你们用的钩索是在哪里买的？

——对于游戏中附带自动跟踪锁定效果的钩索表示惊诧的纱迦。

混沌特工 | 3人



"我们下一个游戏选在哪个城市好呢？""要不我们把世界地图贴在墙上，然后蒙住双眼扔飞镖，飞镖打中哪里就选在那里？""好！"

——无论从游戏本身还是剧情，都搞不明白为什么故事背景设定在首尔的三日月YY了一下制作组的对话。

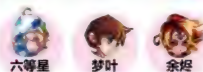
隐龙传：影踪 | 3人



感觉很多国内游戏厂商对于增加难度的概念就是堆砌HP和防御，再不行就加霸体无敌，这个对于BOSS也就算了，但小杂兵也来这套是要干啥？

——终于通关《隐龙传：影踪》二周目的昴星团有感。

狱刃 塞娜的献祭 | 3人



你们谁刚刚一直在说话吗？

——面对游戏里面不断的低语，六等星一时找不到声音的来源在哪。

索尼克 狂热 | 3人



竟然这么快就见到BOSS了，原来这游戏也不难嘛。

——回忆起小时候怎么也跑不到BOSS战的北山杉留下了时代的眼泪。

点心世界 | 3人



在游戏中猜拳根本发挥不出我"猜拳王"的实力啊！

——无法在《点心世界》的猜拳小游戏中察言观色的余烬抱怨道。

Email 曼妥思·蔓越莓：刚放暑假时领了一笔零花钱，再加上春节时的红包剩余，足够买一台PS VR了。但是经过这将近一年来的观望，突然又觉得对PS VR的兴趣不大了。去年的时候似乎整个VR业界都一片形势大好，仿佛虚拟现实已经融入了日常生活，但这才短短不到一年时间，热度就完全降下去了。PS VR也没什么特别感兴趣的游戏，终究都是没有脱离福利向游戏和恐怖向游戏这两大分类。而且PS VR在佩戴方面也说不上很舒适吧？我要不要再等一等，等索尼推出下一个型号呢？（比如无线版之类的）

梦叶：如果资金不是很充裕的话确实没必要着急入手，虽然较之前看来这方面热度确实有所消减，但VR技术仍在不断的发展进步，对于开发者们来说制作VR游戏也尚处于起步阶段，相信随着相关技术和制作经验的不断累积，日后肯定会有更加方便的设备和更出色的作品面市，希望到那时价格也能更加亲民吧（重点）。

Email skoolist：作为一名朝九晚五的办公室一族，我身体方面出现的最大问题莫过于颈椎的不适了，我估计各位坐办公室的小编们十有八九也都有颈椎问题吧？之前在网上看到一个预防和治疗颈椎病很有效果的方法，推荐给各位，操作起来很简单，只要用头来写"粪"字就行了。你们不要觉得恶心，相信我，真的是很管用的呀！

宇宙人：这大概是都市传说，我觉得跟写稀饭或者八重樱这些字效果是差不多的。你可以试试。

稀饭：我感觉我被黑了。

八重樱：我听说用拳头也能治疗颈椎问题的，要不要给你试试（卷起了袖子）。

宇宙人：不……不用了！

稀饭：其实这种颈椎锻炼还是比较山寨的，各位还是小心为妙。

Email 侍魂鸟：对贵刊的奖品SONY伞大爱特爱，请问要是抽不到这个奖品哪里可以买到？其实UCG商城可以多搞一些这样的周边销售，伞、衣服、模型、茶杯等等等等，不要光只顾着销售杂志。

秋沙雨：UCG的读者奖品来源并不是固定的，有些是特地买来作为奖品的周边，有些是小编们出差参加游戏展或者去游戏公司对制作人进行访谈时现场获得的官方周边，又有些则是小编们拿出来与读者们分享的东西，这些东西基本上在国内外的购物网站上都能搜到。我们的商城其实也有在贩卖一些周边，日后也许会随着和其他厂商的合作范围扩大而追加各式各样的商品。

Email 落落一生：本来觉得隔壁B站那边的萌战就已经足够火药味十足了，扭头一看VGtime这边的游戏角色人气总选举也是大大出乎了我的意料。男子组一方克劳德VS杰洛特完全就是日式RPG对抗美式RPG；女子组那边，蒂法被尤娜淘汰让我小伤感了一下，原本还期待着《FF7》男女主角双双登顶，唉，我还是睡吧，梦里啥都有……

宇宙人：我觉得这次的投票证明了一件事，就是男人无论日式还是美式游戏都有各自的魅力，但妹子还是日式游戏的天下啊。不过为什么我《海王星》、《工作室》从一开始就没有提名！不就小众一点而已，无视我们"萌豚"玩家吗！有钱开发成大作就大晒咩！

八重樱：对，有钱真的可以为所欲为。

三日月：对，有钱真的可以为所欲为。

秋沙雨：对，有钱真的可以为所欲为。

纱迦：其实名单出来之后还有10个名额补遗的环节，你都没去给角色提名这怪谁哦！

Email 张易雄：我想到一篇企划文章，分析一个好的角色，或者一个好的人设对一个游戏销量的推动，或者对一个游戏的人气的影响，或者一个好的角色对于一个游戏后续周边售卖的影响。

三日月：无论欧美、日本还是国内，热门游戏或者经典系列的背后总是少不了一个个塑造优秀的角色形象的支持，而一些厂商或是制作组也会刻意推出一些以角色本身为卖点的游戏，想到现在VGtime的萌战选举如火如荼，所以这个选题其实还是相当合适的。谢谢您的建议！我们也会认真考虑这个企划的。

Email MadZ' CaT：为一个情怀向读者（手动滑稽），还是想在杂志中看见更多的小编们自己的童年游戏时光是怎样度过的。所以说能不能在近几期杂志中选几位小编写一写关于自己的小文呢？还有就是单独增加个游戏问答项目，有时候像我这种大叔玩家（雾）在回顾一些游戏的时候还是有些疑问的，最好设立个这样的栏目给我们解答疑惑可好？

秋沙雨：有关于游戏的问答一般来说我们都会直接在Email里回答，或者是选一些有代表性的问题在读编往来里刊登出来，方便更多玩家解惑。

纱迦：至于回顾小编们两年时光的短文……倒也不是不可以，就怕说来说去还是那些老话题，像是上面这位妹子提起往事的话肯定三句话不离《传说》（手动滑稽）

八重樱：小编们在读编往来偶尔的征集性质回忆或者是读编往来里时不时地也会提到一些有关于自己童年或者是学生时期的游戏回忆，有兴趣的读者们可以多翻翻以前的杂志来收集一下也不失为一种乐趣。



Email 疾风之翼：1、我的N3DS的左摇杆帽松脱了，有什么好的解决方法吗？

2、《指间方圆》编辑精选中推荐的游戏真的很不错。但如果能把这个栏目做得具体一点，比如加入每个推荐游戏的平台、所属地区、是否强制联网、是否免费（氪金）等等信息加进去，方便我们参考，就更实用了。另外，为什么要把每期一荐与编辑精选分开呢，合成一个栏目不更好吗？

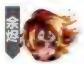


1、目前来看比较好的方法还是直接购买相应的摇杆配件，动手能力强的话可以根据网上的拆机教程自己更换，如果没有信心的话就找家信得过的电玩店或者维修点来帮你解决吧。

2、首先感谢这位读者对于《指间方圆》的肯定。关于编辑精选部分的建议确实非常实用，部分建议其实已经考虑在改版时候加入，我也会尽快将这部分改动提上日程的。另外每期一荐最早开始的想法只是作为目录页的点缀，让这个功能性页面也能有一些小看点，并且主要的选择标准并非是作品本身多好玩，甚至也不局限于纯粹的游戏，而是倾向于特色化与小众化，很多时候并不适合直接归入到编辑精选当中。



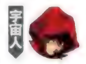
Email Robbia69：因为近期买了《战鼓啪打碰》和《FF12HD》，攻略对于我来说十分实用，而实体书看攻略也更舒服。我最喜欢的部分就是后面的"读编往来"和"小编寄语"，感觉自己和小编的距离更近。但每次买这本杂志时，我都忘不了旁边那位妹子鄙夷的眼神。上次在苍穹的b站那里看到有人说想看编辑部的照片，苍穹说这会侵犯个人隐私。我想提个建议，作为UCG的铁粉，我真的好奇编辑部的构造，希望能满足我这个愿望呢！



非常感谢这位读者能对我们攻略的喜欢，特别是作为《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》攻略的负责人，这篇我费尽心血的攻略能得到大家的喜欢我自己也非常高兴。关于编辑部的照片，其实时不时地会在杂志上登出，如果你有长期阅读杂志的习惯的话是一定能看到的。另外，UCG微信也会不定期地报道一下编辑部的近况，之前编辑部搬家时也有放出编辑部内部的照片，详情可关注微信公众号UCG1998。我其实想说的是，苍老师的桌面可整洁了，比某些小编好多了！



Email 肆贰叁：《高达VS》的UCG黄金眼有22分，不得不说UCG众小编还是蛮客观的，比那些在VGtime上一言不合就给1分和0分的玩家好太多了（真的！）在这就借用B站某UP的一句话：《GVS》这游戏对G部分的玩家来说是渣作，因为没有他们要的机体，但对VS部分的玩家来说是神作，因为这作新增的BV颠覆了以往大部分的立回打法。对于G玩家来说，没有机体（我的最强最帅呢？我的蛋Q呢？滑稽）VS系统再好都是浮云；而对于VS玩家来说，参战阵容差并不会影响太大。我或许也是VS玩家，所以就算这作评分再差，也会坚持玩下去，但高三党就真的玩不了了，接下来就只能靠着手机游戏和UCG过活了。



其实如果单从对战的角度来说《高达VS》确实是一款很赞的游戏，特别是这次追加的很多不怎么常见的机体，很多都做得非常有特色，挖掘一下那些没用过的机体能找到很多惊喜。只不过我始终认为，哪怕你将本作当成"重启"的第一作，也没必要藏起这么多原有的机体吧。举个例子假如出一个《LoveLive!》的新作，结果只有水团和一堆新角色没有μ's，你说粉丝想不想打人（笑）。另外，真羡慕高三能玩手游的！



Email 包子：暑期特刊的评价：小蜘蛛的出现，使我不由想起曾经那个炎热夏日——在一台破旧的台式机上，无数次翻看盗版的《蜘蛛侠1》电影，玩着惊险吃鸡的《红色警戒2》（可惜西木已死），耳边无尽的蝉鸣却无法带我回到过去



记得以前放暑假了，就躺在家里的麻将凉席上，反反复复看着从店里租来的那几盘DVD电影，也不懂得什么剧情，最喜欢的便是超级英雄或者灾难片这一类的影片。看累了就开始在家里翻箱倒柜，想办法找出被藏起来的游戏机，基本上年年放假都要与爸妈斗智斗勇好几回合。后来初高中家里自己盖了房子，房间也变多了，曾经的老机器就再也没翻出来过了，到现在都没找到，想想还有些可惜。



Email 王士龙：个人很好奇UCG每一期杂志的封面是怎么确定的。这给提个建议，每期可以搞个封面投票的活动，效果应该很好。



封面的选择有一个最基本的标准，那就是一定要与当期的主题或者杂志中的重点内容相关，接下去才会根据图片的尺寸、构图、视觉效果及设计美感等方面进行筛选，之后由美编完成几个版式，所有编辑集体讨论并投票，敲定最终方案。关于封面投票活动嘛，虽然是个不错的建议，但要在主题、尺寸、美感等方面都达到标准，很多时候可供选择的图片其实并不多，甚至要等到截稿前几天才能最终敲定。因此早早放出来让大家来投票是不太现实的操作，更别提配合一些独家的重头戏内容是，封面还承担着"揭晓惊喜"的重任了。



Email 退坑保肝型炎焰君：最近经常看UCG和VGtime的视频，当然受到时间限制都不是看直播，而是在B站看事后。有时候觉得现在的媒体真是方便啊，如果小编平时有玩一些小众的作品完全可以录制一些视频传到B站供大家下饭，其实应该也不难吧，视频也不用特意处理什么的，打哪录哪，死了糗了也完全没事，权当娱乐，说不定还能捞点打赏呢，特别是看到污林和苍老师直播怼脸《生化6》真的是笑死。

至于UCG的收藏卡，都被我儿子藏在家里的各个角落里，每次一拿出来他就兴致勃勃的冲过来抢，然后就不知道藏到哪里去了，某天搬起电视还发现地下插着三四张，简直无语。还好平时我的游戏机都锁得比较劳，小朋友啊小朋友你快快长大，长大了就可以跟我一起玩啦。



其实我们平常中午的直播都是有制作成视频传到B站上的，大家可以在B站搜索"游戏机实用技术"查看，小编们时不时都会来看大家的弹幕哦！作为每期UCG收藏卡的负责人，其实在一开始时也是有收集卡片的，但后来发现少了几张也就弃坑了，如果家中还有个熊孩子，那想集齐卡片可能也就更难了（无奈）。



Email Leo Tang：可能是上了年纪的缘故，除了提提意见之外，现在经常想和UCG分享一些感想：

1. UCG今年进行了大改版。改版后排版更加美观、时尚，版块也更加符合玩家的需求。无论是以前从原来的月刊改为半月刊、推出Gamehalo等这样的创举，还是现在一次又一次的改版以及UCG商城的上线，都让我看到你们与时俱进的精神以及非常用心地在维护UCG这个品牌，而且UCG就像是我们的老朋友，每次看的时候就感觉在和一位老机友聊天。我这辈子肯定是会坚持买UCG。

2. UCG以前编辑寄语的口号是"努力工作拼命玩"（老编们肯定记得），这句话我以前读书时非常喜欢，现在到了而立之年，这一点真是感同身受。每天又要工作又要管娃，只有在晚上10点以后才能玩一会儿游戏，不像以前可以整天整天地玩，家里很多游戏买回来连封都没开。不过现在玩游戏比以前更加投入和认真，特别喜欢一些经典作品的复刻和重制，对新的大作不太感冒（老的表现？）。冷饭炒一炒，果然是香！

3. 现在在想的问题：（1）如何"诱导"儿子长大后成为主机玩家；（2）和儿子一开始玩什么游戏？



从去年我加入UCG并亲身参与了UCG的改版等一系列措施后，确实能够深刻地感受到UCG确实在不断的改变，以适应这个日新月异的网络时代，也是希望大家继续多多支持吧；前段时间有老同事去世之后，杜哥就把咱们的口号更为"努力工作用心玩"，其实用心慢慢地去感受游戏就好，各位读者在玩游戏的同时也要注意身体啊；至于如何引导下一代游玩游戏的问题，说实话作为一个还未作为人父的小年轻，这些问题目前都还没考虑过。但如果有一天我也成为了父亲，我想我会更多地通过潜移默化的方式来影响孩子的行为。由于游戏本身就对喜欢新事物的小孩子有着天生的吸引力，重要的还是在于如何让孩子玩到有意义有趣味的游戏，这方面任天堂的游戏都做得很不错。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！



淘宝动漫游书店 acgbook.com



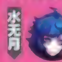
官网淘宝店 shop.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



Email 麻油米：虽然是老生常谈的话题了，但每到这个时候都忍不住想多问一句，今年的 TGS，UCG 小分队打算带我们去哪里逛逛呢？（苍蝇搓手 ING）其实现在网络这么发达了，像 TGS 这种会展上的资讯我们基本也可以第一时间入手。所以小编们每年的游记已经成了我最期待的内容了。毕竟穷学生暂时是无望去日本旅游了，但提前做好功课也是没错的～



关于这个我们的 TGS 小分队预定我们也讨论过好几次了，目前有几个备选方案，一是《女神异闻录5》圣地巡礼（其实就是涩谷附近的三轩茶屋，P5 主人公寄居地的原型），相信许多喜爱《女神异闻录5》的玩家一定非常感兴趣。还有一个方案是位于三鹰的吉卜力美术博物馆，去体验一下这家优秀而另类的动画公司对动画艺术的独特理解。不知道大家还有什么好建议呢？



距离 TGS 召开已经时日不多了，各位读者朋友们还有什么好建议，可要尽快发邮件过来哦！



Email 寒冷的心：总看到小编们说自己是非洲人，难道你们就从来没有欧洲过嘛？我一直坚信着"非久必欧"，别看我现在在非洲大陆做个酋长也很安逸，但早晚有一天我一定会偷渡回欧洲的，哼！所以小编们也来分享一下自己偶尔偷渡回欧洲的经验如何？



如果读者你说的"非洲人"是指手游领域的话，实不相瞒，我其实挺欧的（被拖出去打）。不过除了手游外的游戏的话，我的运气一直都有点问题。"非久必欧"的经历肯定是有的，例如《黑暗之魂Ⅲ》中刷契约素材"约定之证"（帝，天国的骑士）时，由于是单机刷的缘故，我刷了三个下午才刷了一半左右。然后我放置了几天，找了一个周六回到编辑部，开机，只用了半小时就把剩下的 10 个全部刷完。现在回想起来，当时我的心情想必相当兴奋。



我在手游方面一向是非酋厉害，不过爱到极致的角色反倒是能够入手，比如之前《Fate/Zero》联动时我曾表示哪怕当伙也要入手卫宫切嗣和大帝，结果都是只碰了一单就全入手了。相反，那些不是特别喜欢但也还算有好感的角色，连抽几个十连都入不了手，是的，我说的就是黑贞和贞德



Email K.T 幻孩子：自从秋沙雨编辑进入 UCG，我已经购买《TOB》和《TOZ》的限定版并白金。今年没有传说新作，看到《TOB》的"格林伍德见闻录"，感觉这是又要传教了。其实初次接触《TOZ》时，只觉得是个剧情节奏王道缓慢的游戏，同时战斗视角等也存在问题。但后来通过《TOZ》的深度解读专栏，更多的是每期小编寄语，游戏推荐，将游戏买回，认真去体验。另外，目前 PS4 入手后有几十张，但不太清楚 PS4 光盘的介质和实际寿命。如果是数字版，索尼官方关服后怎么办，硬盘的寿命又是多少呢？



玩《TOZ》现在算是我的个人习惯吧，一是有种这个世界观还有故事要说（也就是上期"读游戏"里我提到的有可能会有的第三作），作为这个世界观"承上启下"的中间作品，《TOZ》可以挖掘的东西要更多一些，相反《TOB》这边算是"过分用力"地把设定一而再再而三地在游戏里进行详细解释，用恨不得把所有的小对话强制弹出给玩家看的气势来做主线，一个周目通关隐藏迷宫之后根本不会漏什么关键的 NPC 对话或者支线。二是《TOZ》的游戏系统刷起来比较方便，至少可以自己选择想刷的武器技能，而不是像《TOB》那样能不能刷出有好技能的武器全看脸，要知道我在这方面脸黑得很……

PS4 的光盘寿命这点倒是没有去特别留意，一般蓝光盘的寿命是 10 年，不过考虑同一款游戏的游玩频率不是特别高（当然像《GTA》或者《我的世界》这种能玩很久的游戏例外），也许寿命还会更长一些，至少我 8 年前买的《宵星传说》至今都还能玩。硬盘的话差不多也是同样的寿命。至于索尼关服的问题……按照数字版游戏比例不断上升的趋势来看，基本上只要索尼还在，PlayStation 商店和他们的服务器应该也是不会有关闭的那一天。



本期奖品



大奖：《纪念碑谷》AR 版激活码与卡片套装1 组

各类书刊电子版任选1 本（5 名）

问卷调查

1. 九月你最期待的游戏是什么，你希望 UCG 制作哪些内容来报道它。
2. 对于今年的东京游戏展报道，你有什么好的建议和意见吗？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 9 月 22 日，以发件日为准。

420 期奖品

《传说》系列角色纪念徽章套装（1 名）

1055900198	lxsmyl@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

zhaohan19840828	zhaohan19840828@sina.com
kirov	1254137261@qq.com
龍焱（杨紫萱）	yangzixuan1226@163.com
Kyo776885	Kyo776885@126.com
尼禄相随	wjz910218@sina.com

电子邮件 ucg@ucg.cn

邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

炒饭

★最近被人推荐看了一本穿越小说，不过内容比较新奇，是穿越回去拍电影，等于把从上世纪90年代到现在的好电影全部回顾一遍。同时也知晓了不少当年完全没听说过的好片，找了几部回来看了下，还真是有种相见恨晚的感觉。之后上网回顾了一下中国电影史，才知道原来20年前的中国电影市场这么惨淡。再一对比刚刚创下史上在单一地区最卖座的影片纪录的《战狼2》，不免感觉有些不真实。由此思维发散到中国主机游戏业，相信终究有一天也会迎来如此辉煌的时刻，我对此坚信不移。

★因为《死或生 极限沙滩排球3》的港版出了VR补丁，于是我便尝试着玩了一下。结果发现这游戏……和我想像得不太一样，尽管游戏性相比前两作毫无变化，但小弟生生把游戏做出了手游感觉。不停变换的各种翻倍奖励，隔周开放的DLC泳装……这些都让原本枯燥无比的游戏过程有了坚持下去的动力，仔细一想其实大部分手游也都是这个套路吧！

★《神秘海域 失落的遗产》整体而言还是不错的，不过德雷克的套路用了这么多年，就我个人而言确实是有些审美疲劳了。这代三遍通下来 感觉还不如《地平线 零之曙光》那么吸引人。事实上在4代和本作中，顽皮狗已经两次尝试开放世界了，接下来完全可以制作一个真正的开放世界游戏。

本期个人签名

天堂有路你不走，学海无涯苦作舟。

三味线



◆最近一直埋头于《永恒绿洲》的世界当中，这部算不上关注度有多高的作品竟然意外的有趣，对于我这种致力于一周目的玩家而言，其实系统并不需要多复杂，只要做的足够精致，简单的操作也能带来非凡的乐趣。

◆距离《闪轨Ⅲ》的发售日越来越近，官方放出的宣传影像一个比一个给力，虽然新OP不再由小寺演唱，不过质量却并没降低，反倒节奏更加燃烧。其实个人一直对前两作感觉平平，不过作为从《FC》追随至今的玩家，虽不说是什么真粉，但也确实割舍不下那种故事大型连载的感觉，毕竟，这样的JRPG是真的难以见到了……我愿意等这有生之年。

◆每年一到夏季，广东就会遭遇台风这种天灾，小时候懵懂不知事，只觉得能放假真好，却未曾注意到温暖的屋外，是天地的肆虐与落难的哀嚎。真切感受到人类在大自然面前的无力，祈祷遇难的人能一路走好。

本期个人签名

天鸽之后又来帕卡？要命。

古林



●上个月的新番中，《笨女孩》与《徒然喜欢你》实在太有趣了，忍不住熬夜看完了目前的所有连载漫画。前者感觉到对智力的嘲讽（笑），后者则是扑面而来的冰冷狗粮与恋爱的酸臭味。这种简单易懂、直来直去的作品才是吃饭时的好调料啊。尤其是狗粮片，多CP多视角让动画节奏非常快，每一集都看得很不过瘾。

●日本一的恐怖续作《深夜回》玩下来还蛮有意思的，地图大了很多，但提示却很多，只要认真观察就不会卡关。套路虽然多，但都蛮经典。而且最重要的是有同步中文啊！请让我安利一波！直播的时候跟果汁搭档，实在是很吵，事后自己听的时候也想吐槽："这两人怎么那么多话啊。"很无奈（笑）。

本期个人签名

套路是不会骗人的。

秋沙雨



☆学生们的暑假结束之后就开始期待从9月开始至明年3月的各种活动和游戏发售了。9月中旬有TGS，不知道我从传说祭开始就一直念叨着的《传说》新作（又或者是移植）会不会有动静，月底有《闪轨Ⅲ》，然后10月就是我目前正沉迷的音游迎来一周年，说实话我很佩服这游戏居然能撑过一年……到了11月就是从去年《BVS》入DC坑后就一直期待着的《正义联盟》电影，还不知道能不能国内同步上映。12月到明年3月则是重头戏，今年E3时索尼说了E3上公布的游戏都将在2018年初发售，按照往年的惯例来看也差不多就是这段时间，而且《如龙 极2》会在12月发售，不得不说距离我生日还挺近的……看来我每天咸鱼地开着来玩《TOZ》的PS4从9月开始就要忙起来了。

★最近重新把塞到衣柜里挺长时间的PSV拿出来打算清理一下手中的乙女游戏，没办法，积压得太多了，再不清理一下的话真心怀疑我办公桌的抽屉没地方放了。但虽说是清理，如果不好好把剧情看完的话又感觉没意义，于是乎进度又提不上去……这时候只能说还好不是所有的乙女游戏都像"《遥久》系列"一样做成能刷刷刷的RPG。虽说比起这些我现在应该去把"《轨迹》系列"的几部"进化版"大坑给填了才对……

本期个人签名

9月里如同吊起不能动的咸鱼。

马修

最近被安利了一些零食，吃得还蛮开心，但对于需要减肥的本人来说，这并不是一个好现象。

不久前迎来了号称今年最大的台风"天鸽"，因为在我这里只是受影响所以感觉没什么可怕，但是看到中山一带台风中心的视频，真的是感受到大自然的残暴了……

《火纹无双》的发售日定下来了，几个预告片也把我看得心头小鹿乱撞。感觉这些年KT在与其他厂商合作的《无双》上做得更用心呢。不过《真·三国无双8》也挺期待的，之前因为各种前卫造型坑了整个7代，这作自己应该会捡回来了。



虽然我算是个老玩家，但并不怎么怀旧，因为很多过去记忆中非常美好的日子，其实是基于特定的背景和时段下的心情的，比如除了学习和考试外没有任何其他什么压力的学生时代。

本期个人签名

管住嘴比迈出腿难太多了……

果汁



◆前几天在朋友的怂恿下终于买了《绝地求生》，果然如想像的那样是个龟缩十几分钟，决定胜负只有最后几秒的游戏呢。原本想着只有和朋友们一起玩才有胡闹的乐趣，但尝试一个人去单排后发现紧张感还是蛮足的，在初期开降落伞看到附近也有人的时候，进房子就会特别小心。

◆《FF14》在9月底要进行一次大更新了，之前我把黑暗骑士练到60以后就弃坑了很长时间。看着昔日一个个光之战士又打算回坑，我也只好每天补一下主线任务，好迎接4.0的更新了。虽然我个人不是太喜欢一定要组队打本的游戏模式，但是这个游戏除了打本以外还有很多乐趣，还是蛮吸引人的。

◆时隔多年日剧《Code Blue》第三季终于开播，可惜换了个编剧后剧情真的疲软了不少。能看得出新编剧在尽力还原以前林宏司的那种氛围，可惜水平不到家，撼动人心的台词少了太多太多。现在只希望它能平稳地播到最后一话，不要出现什么神展开吧。

本期个人签名

开始吃鸡！

胜负师



【铂】看到这期杂志时，火热的“VG游戏人气角色总选举”应该已经决出第一届的男女冠军了。小小娱乐比赛，尽显玩家百态。我最支持的那几个角色虽说全部出局，但活动本身还是很有趣的，明年准备充分一些，一定办得更好。

【金】8月份自己关注的游戏都发售了，可是一个都没打，说好的凑700白金呢？但我真的没有摸鱼，继《黑魂1+2》中文设定集之后，又会有新计划在九月公布，各位可以期待一下。

【银】最近用碎片时间玩了一款新出的TCG，双休日肝了一下居然天梯直冲顶层，其实就是网上随便找了个恶心人的零氪卡组，胜率竟然高达85%以上，三四十连胜随便打，简直把我膨胀得不行。只是越想越不对劲，这么个赢法那到底谁在输呢？看了几个讨论贴才恍然大悟，原来因为游戏刚发售玩的人还不多，玩家经常匹配到的是人机对战。唉，随着身体一阵抽搐，天梯一阶也变得索然无味。

【铜】胜子参加了个暑期的篮球培训班，天气热，运动量大，比较辛苦。我便推荐他看《灌篮高手》动画，提升他对于篮球的兴趣，效果居然很不错。不过这两天他又说要学网球，但……总不能让他改看“杀人网球”吧？

本期个人签名

芭月凉：乌鸦坐飞机！龙卷风摧毁停车场！

稀饭

【游】这期制作期间恰逢《炉石传说》新扩展包《冰封王座的骑士》上线，赶紧去开了一下自己那预订的50包卡。最后只混了个平均水平的3橙卡，而且英雄卡只开到了战士和猎人，原本想这冒险模式开场怒战巫妖王还有一张随机英雄卡，应该能拿到我的信仰萨满，结果却给了我根本不想要的盗贼……暴爹，是我爱得还不够么！



【剧】《捍卫者联盟》8月18日开播，原本想到一口气看完，但无奈期间有活要干，最后还是分成了接近一周慢慢啃完。虽然之前有控制自己的期待值没有飚太高，但总体而言也只是8分水平，算是达到预期。反倒是片尾的《惩罚者》预告是个小惊喜，而且今年之内就会开播，我好兴奋啊！

【书】后知后觉地发现《猎魔人》的第六卷《雨燕之塔》已经卖了，赶紧入手了一本。不过在正式看之前，我还得先把Kindle上买的《杀出重围 伊卡洛斯效应》原版小说看完，整版的英文啃下来还是有点难度的。



【画】作为一个看着《奥特曼》（我们这边看的还是港译成《超人XX》版本）长大的广东人，我在看了《奥特怪兽拟人化计划 银河日常》后才发现，自己其实并不懂这个特摄系列，因为里面的一堆被转换成美少女的怪兽我竟然绝大部分都不认识。莫非是时候要补一补《奥特曼》了！？

本期个人签名

这可能是近几年来最伤心的一个第三季度，而且看样子还得再伤一段时间……

八重樱



★编辑部现在的地址其实离老编辑部很近，再加上楼下就有一家银行，所以也算是编辑们常年活动区域范围内。银行对面的小区从四、五年前开始就计划要拆迁了，但大约是价格没谈拢吧所以迟迟都没有动静，甚至还诞生了一批不错的餐馆。原本搬过来之后还愉快地吃了几天，好不容易找到了适合自己口味的菜肴之后，一夜之间对面所有餐馆都关门停业了。怎么说呢，我发现我这人真是在吃的方面毒得厉害，凡是被我盯上的、经常去吃的餐馆，基本都活不过半年。

☆参加完8月19日的《FF14》中国粉丝节，必须再吹一波吉田直树制作人。很少会有游戏制作人能像他这边集实力、人格魅力、偶像气质、亲民于一身的。访谈内容已刊登在“游戏时光”网站上，搜索“最终幻想14”的专题后就可以看到，感兴趣的读者可以找来看看～吉田曾经提到，网游相比起单机游戏，确实存在着一些时间、社交等方面的门槛，但他也在游戏中加入了用很少时间就能体会到乐趣的设定，相信单机玩家们也可以乐在其中。如果有人愿意吃这份安利的话，欢迎来拉诺西亚服务器找我 ^_^。

本期个人签名

承接4.0跳楼业务。

哪尼



◆在几个好友的怂恿下，最终也加入了“吃鸡”的行列，目前的感受是如果组队玩玩还行，但单排就提不起太大的兴趣了。或许是接触时间太短没能体验到核心乐趣所在，但最大的问题其实在于——我竟然会晕这个游戏，所以每天三四盘大概就是极限了……强烈希望能有专门的靶场来练练枪啊。

◆老家最近在开金砖会议，全城可谓“戒备森严”，普通的快递一律不得进城。于是我寄的件调了个头回到了深圳，结果遇上台风“天鸽”，又给耽误了两天。等到再次拿回东西时，竟然有种“失而复得”的错觉……

本期个人签名

我远远不配自称月球人！

昂星团

★《怪物猎人 世界》的演示真的太赞了，虽然整个游戏看上去已经完全脱离了以往的日式狩猎风格，但画面、系统和引擎的进化依旧吸引人，现在每天都有一种“玩不到《怪物猎人 世界》我就要死了！”的心情。

★《游戏王 VRAINS》就目前的十几集来看，剧情很不错，只是决斗进度有点拖沓，打左轮的时候竟然打了四集，不过这次的决斗构成都不错，对于既看动画又打牌的人来说看着挺爽，期待后续 。

★受到他人影响也开始追起了《徒然喜欢你》，里面每一对 CP 都让人笑哈哈，不过还是主推骚王学长（香取慎一），每次出场都让人笑掉大牙，完全是混在一堆真实系里的超级系角色啊（笑）。



本期个人签名

许愿氤氲之息。

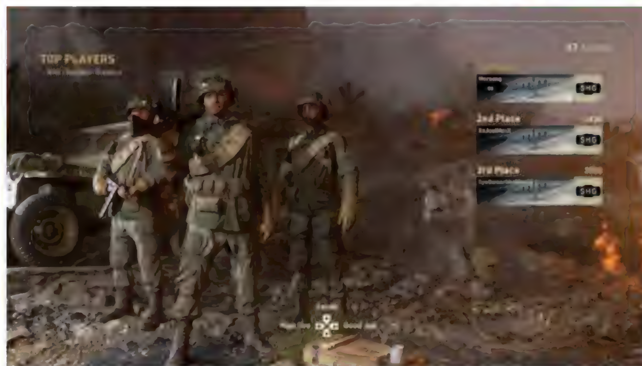
六等星

┣受 TI 赛事的影响，最近又去《刀塔》的鱼塘里面畅游了一圈，果然我这个人还是不喜好一个人玩这样的多人团队游戏，不仅不能掌握住全局游戏的走向，玩家之间彼此也互不信任，没有朋友拉我开黑的情况下，我还是去找些游戏打打奖杯吧。

┣最近换了个新枕头想改善一下睡眠，反而却让我连续失眠了一个礼拜，弄得这一周都不在状态，偏偏玩的手游开了活动，PS 这边港服夏促又买了好几个要填坑的老游戏，再不给我个双休日感觉自己要挂了。（然而截稿日又把双休日给延后了 Orz）

┣《COD》和《异说 最终幻想》同一天开放了 DEMO，连忙上去爽了几把。这次《COD》终于回归到了正常人类的战争水平，飞天滑铲一样的神仙打架终于不复存在，狙击枪也因此加强了不少，不过这次武器……还是套着二战模子的现代武器啊。





本期个人签名

FPS玩多感觉好像的确会变蠢。

宇宙人



★是时候科普一下大家对“鸽子”的误解了。在《创世纪》的故事里，诺亚建造方舟躲过了大洪水之后，他在方舟上面先后放出了一只乌鸦和鸽子，结果乌鸦一直不回来，而鸽子则叼着一根橄榄枝回来了，于是后来也有了鸽子和橄榄枝代表和平的象征。那么按照这个传说，鸽子理应是很守时不会“鸽”的生物，所以，这次台风叫“天鸽”你们就觉得会“鸽”，这完全是错觉。事实就是“天鸽”不仅没有“鸽”，而且还是这几年最“稳”的一个台风，跟那些晚上挂警告早上返工返学的水货根本就不是一个级别啊。

☆“鸽”了大半年的《魔法少女小圆》外传游戏最近终于开服了，玩了两天下来，这个游戏虽然系统基本上跟“FGO”差不多，但是剧情展开意外地挺吸引的。不过大概是经费都烧在了变身动画上面，剧情没语音实在有点难受。

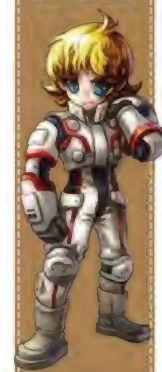
本期个人签名

魔法少女题材的作品无论是动画还是游戏，做好了变身动画的就是好作品！（误）

乌冬

◆《Code Blue》第三季采用了新的脚本家，刚开始时还没什么感觉，可越看到后面，新脚本家的风格也慢慢突显出来。这一季给与其说是医疗剧，更像是以医院为舞台的人际关系剧，人际关系描写的比重比前两季要多不少，也不是说这样做不好，可是展开的线太多，总有一种杂乱的感觉，不知道后面怎么把线收回来。

◆今年的台风是不是有点多，感觉刚走一个就又来一个，而且破坏力还都不小，这种以前只能在电视上看到的台风后景象，现在在上班路上就能看到，大自然的破坏力真是可怕。



本期个人签名

被=LOVE圈粉



苍穹

◎《DQ XI》主线通关后，大地图 BGM 和飞行 BGM 都换成了我最喜欢的 3 代版本，真·结局也证明着本作与“罗特三部曲”的联系。听着熟悉的音乐不禁感慨万千，无数回忆涌现，仿佛回到当年借来《DQ Ⅲ》游戏卡带的那个夏天，连蝉鸣都清晰如昨……

◎写攻略经常会陷入一种矛盾的状态——刚拿到游戏时觉得“这么多要素真是太厚道啦，简直超值！”临近截稿时就会变成“怎么还有这么多内容，要人命啊！”如此反复……《DQ XI》本来就要素丰富，这次 3DS 版的可玩内容比 PS4 版又至少多出一成。连续两周熬夜赶稿，导致精神萎靡到极点。

◎ PS4 版《龙之信条》、3DS 版《逆转裁判 4》……Capcom 的花式冷饭越来越多，“Not A Hero”和《生化 2 重制版》却始终杳无音信。希望今年 TGS 上能给点料吧。



本期个人签名

少不逞匹夫之勇，老不以筋骨为能。

梦叶

@去年预定的黑狮擎天柱（NT）和千大爷的紫龙都相继到货，前者是因为造型后者是因为新川洋司担当机设，两款产品的实际质量也让我颇为满意。想来自己入坑已经有3年了，期间通过大佬们的评测学到了不少“姿（知）势（识）”，现在也总算成长为了一个合格的伪非。然而一直腾不出时间来拍胶就颇为郁闷了，目前只能一边默默的收集造型素材一边期盼尽情玩胶的日子早日到来～

@其实在去年看到FlameToys的铁机巧漂移（未上色版）后就直接放入了购物车，前不久再次公布的成品展示图简直是“镭射会心暴击”，虽然不可变但造型实在是太拉风了，可动型也有保证，还有各种欲罢不能的联动结构。然而考虑到这是该社第一款产品，所以最终还是冷静了下来没有预购，决定先等一波现货评测观察一下实际表现，没准之后还会公布自己更加钟意的机体，此时一股玩胶人士的专业感油然而生，然而实际情况却很残酷就是……没米啦！ Orz



本期个人签名

下局赢了就关机。

三日月

虽然我早就知道会遇到哪些套路，但实际玩上《神秘海域 失落的遗产》后，发现套路还是很受用的。流程不长反而让游戏更加紧凑，克罗伊和娜蒂恩这对CP的互动让我感到一本满足。

最近玩的新游戏除了《神秘海域 失落的遗产》外，还有PC上的《逃脱者2》。前作实际上我有接触过，但由于当时没有中文版，英文的字体又看得我头疼，最后只好退款了事。续作相比就好多了，不光有中文，字体也好看很多。虽然有一些小BUG，联机服务器也烂如土豆，但依然值得推荐给各位读者。

随着夏日来临（不早就来临了吗），各种手游端游迎来了夏活。这也导致了最近下班回家后的大部分时间我都躺在床上刷手游，不过也多亏了这个，我把很多老动画重新看了一次，例如《WORKING!! 迷糊餐厅》犬组的全部三季动画和只有一季的猫组，还顺便把《跟班×服务》也一并重温了一次。不得不说，作者真的是相当擅长描绘职场（怪人）间的恋爱喜剧……所以说，A-1 Pictures什么时候把《找我女朋友有些什么事吗？》也动画化啊？



本期个人签名

最近推荐的漫画：《笨拙之极的上野》、《CANDY & CIGARETTES》。



余烬

▲最近疯狂沉迷《油彩军团2》的死涂乱喷中，深刻体会到了什么叫做“再来亿局”的无力反抗感。这款游戏独特的体感（陀螺仪）控制视角的操作方式让我相当惊喜，这种全新的操作方式解决了摇杆比不上鼠标控制视角的根本问题：精确瞄准和快速转身无法兼顾。熟练使用体感操作后，真的能和用鼠标控制视角一样，即精确又快速。不得不承认，这种体感的操作模式真的比摇杆高明很多，希望能有越来越多厂商去研发这种操作模式（微软：不好意思，我们的XOne手柄没有陀螺仪）。

▲虽然没去成《最终幻想14》的FanFest（宅着根本不想动！好吧其实是工作忙），但在宿舍看直播还是相当不错。让我意外的是国服的4.0版本居然在9月26日就上线了，《闪之轨迹Ⅲ》可以不用玩了（根本原因是目前还没有中文版的消息）。本来还打算在4.0前达成全职业满级的目标，看来剩下的几个战斗职业在一个月的时间内是搞不定了。作为中国玩家是幸福的，不仅有4.0，而且还能在十一前玩到。我光呆不拯救艾欧泽亚改去拯救东之国了！



本期个人签名

下局赢了就关机。

水无月

※这次的《DQ XI》的本篇部分的剧情我还是相当满意的，人鱼、沙漠国王子以及西路比亚的过去等剧情感觉都写的很棒。只不过通关后剧情的某些地方我还是保留意见。不过真结局部分联系上了罗特三部曲系列还是相当感动，不知道接下来会不会推出罗特三部曲的重制版呢？

※两个月前才做完了NS版《圣剑传说》原汁原味三部曲的特快，结果SE就公布了PS4/PSV《圣剑传说2》完全重制版，心情微妙。

※《怪物猎人××》NS版在玩过试玩之后暂时打消了购买的想法，画面倒不算太大问题，然而无论是手柄还是掌机模式的操作都感到严重的不习惯，于是还是决定观望一阵再说吧。

※在朋友的安利下买了一个空气炸锅，用来料理的感觉果然不错，于是感觉终于可以抛弃掉家里那笨重的烤箱了。



本期个人签名

目标是在9月26日前清完《FF14》3.0的主线！

北山杉

·最近晚上睡前的两小时一直用来打3DS版的《DQ XI》，由于本人强迫症的缘故，各种支线任务和地图宝箱什么的都不想错过，所以直到现在也才刚刚到达雪之都而已。总的来说玩的过程还是蛮愉快的，虽然跑地图打怪练级的过程有些枯燥，但这也是老式RPG才有的独特魅力。

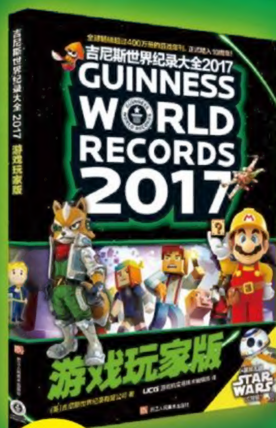
·虽然已经立秋，但天气仍然炎热地不像话，就连台风“天鸽”的过境除了给街边的行道树修剪了一部分的枝丫外，并没有带来多少凉气，反而愈发地热了起来。受此影响，办公桌上那台老国行PS4已经完全不敢打开来玩游戏了，强行打开的话只怕会有爆红线的危险，看来是时候过去香港那边入手一台PS4 Pro了（看了一眼钱包）。

·推荐一部正在热播的日剧《CODE BLUE》第三季，作为一名山P的老男粉表示，虽然多了一些奇怪的感情线（滑稽），但医疗救援的部分还是原来的味道。



本期个人签名

台风和新疆戈壁滩上的十级大风哪个更厉害？



吉尼斯世界纪录大全2017
游戏玩家版 简体中文版

全彩大16开 216页



全球畅销400万册的玩家年刊
十年创建庞大游戏纪录库
精挑细选的精华以中文呈现
收录上千项全新世界纪录与游戏秘闻
超过20万字的精彩内容 规格全面进化

英国吉尼斯世界纪录官方授权
游戏机实用技术翻译制作



优惠价 79元 包邮
定价 88元

已上市，火热销售中

更有双年特惠套餐
只在UCG商城

尼尔 终极档案

带你领略《尼尔》的真正魅力

大16开216页+DVD光盘

超值双特典
1 尼尔主题金属收纳盒





2 说明书式攻略别册

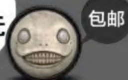


●《尼尔 伪装者/完全形态》
附带了完整的剧情解说的流程攻略，了解人与魔物的内心世界
详尽的角色介绍揭露更多玩家所不知道的"黑历史"
精确的年表展示世界发展的全貌与故事的最终结局

●《尼尔 自动人形》
详尽的流程攻略，完整的结局路线
所有武器的入手方法
所有支线的攻略手段
17张地图完整收录在别册之中，协助玩家的完美之路

●更多的精彩内容
收录《尼尔》初代与《龙背上的骑兵》系列所有武器故事
制作人特企带领玩家认识《尼尔》的诞生之路
两部游戏的短篇小说收录其中
朗读剧与横尾太郎50问揭示《自动人形》背后的故事

定价 78元



包邮

已上市，火热销售中



淘宝端扫码购买

女神异闻录 灵魂全书





赠P5主题金属收纳盒

20周年纪念特辑
作品年表、系列回顾、深度特稿、衍生游戏、周边巡礼……

《P5》中文版完全攻略
角色分析、系统详解、迷宫指南、恶魔全书、深入解读……

让普通版游戏秒变「铁盒收藏版」！

定价 78元 包邮

已上市，火热销售中



淘宝端扫码购买

天闻角川×VGTIME×UCG 联合引进

黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 I & II

官方授权简体中文版 **游戏机实用技术**翻译

黑魂Ⅰ+黑魂Ⅱ 豪华硬壳精装合集 一套两册

无删减不打码！超过300页的珍贵设定资料

两代主创人员特别访谈 **六万余字秘闻分享**

从业界黑马到**受苦游戏**潮流引领者

用值得珍藏的好书 品味真正的黑魂世界

优惠预订 188元 包邮

九月传火



淘宝端扫码购买

地平线 零之曙光

攻略本+设定集 官方中文版



定价 118元 包邮

《地平线 零之曙光 官方攻略典藏版》



《地平线 零之曙光 艺术设定集》

定价 178元 包邮

原创黑马好评如潮！全球销量突破340万

国行再添重磅佳作！设定集+攻略本同期上架

192页+656页！超过800页的中文化视觉盛宴

索尼官方支持！ 所有翻译参照简中版进行调整

UCG专业监修！ 完美解构《地平线》的奇妙世界

淘宝端扫码购买



[套装价:278元]

现已联袂登场

掌机王PLUS

VOL. 7

全彩大16开208页+DVD影像光盘



附赠 史莱姆鼠标垫

定价 48元 包邮

掌机游戏攻略大集合

生存同盟 3DS | **光辉历史 完美编年史** 3DS

永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼 3DS

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 3DS

大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟 3DS

油彩军团2 NS

专题企划 似是而非——模糊了概念的争议掌机们

热门游戏攻略一网打尽！



淘宝端扫码购买

预定9月上旬全国上市！

下期 游戏机实用技术426期

更多精彩，尽在426

攻略透解 深夜回 | **马里奥+疯兔 王国之战**

无夜国度2 新月的新娘

真·女神转生25周年回顾

关注大作独家专访



